



CADON
La solution
complète
de Metal Gear
Solid 2

Événement

L'alliance de Nintendo, Sega et Namco

Le test qui déchire

Onimusha 2

Game Cube

Toute la lumière sur Mario Sunshine

On se fait une toile ?

SPIDERMAN

the Movie

+ de Tests

- Jet Set Radio Future (Xbox) ■ Blood Omen 2 (PS2/Xbox)
 ■ Wreckless (Xbox) ■ Pirates (PS2) ■ Dark Summit (PS2/Xbox)
 ■ Virtua Striker 3 (GC) ■ Shadow Hearts (PS2) ■ Giants (PS2)...



T 06745-123 - F: 5.40 €

[illegible]

Disponible
en
Mars 2002

SHREK™

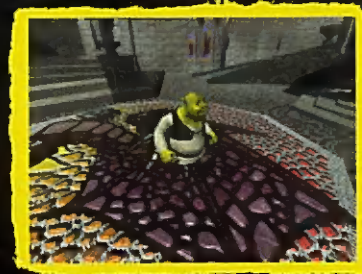


Exploitant au mieux les capacités graphiques de la console Xbox™, Shrek™ s'inspire largement du film, dans un jeu délirant, rempli d'action et d'aventure. Retrouves Shrek™, ses amis, ainsi que des nouveaux personnages dans les 8 mondes extraordinaires.

Caractéristiques du jeu:

- 6 missions dans chaque monde!
- 2 Modes différents (Conte et Course)
- Inclus les personnages du film ainsi que l'humour sarcastique de l'univers de Shrek™!
- Retrouves tous les mouvements de Shrek™: le rot de feu, le lancer, les coups de pieds, les flatulences...

Des univers inédits!
Et de nouveaux
personnages
créés par
Todd McFarlane!



DREAMWORKS



TDK

mediactive

modèle d'emploi

mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention.

mégahit

Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper !

c+d'Or

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 55



P. 10

Kago-san vous dit sur la sortie de la Xbox au Japon.

Gia et Kael ont dansé avec Britney Spears. Un moment de bonheur inattendu...



P. 90



P. 127

TOP! Jet Set Radio était excellent sur Dreamcast, il est démentiel sur Xbox. Non seulement le graphisme est à tomber par terre mais la jouabilité est un modèle. Objectifs nombreux, prise en main simplifiée, durée de vie excellente. Un titre indispensable pour tous ceux qui estiment que roller rime avec tagueur, bonheur et ta sœur...

Contactez-nous !

... et envoyez-nous une photo de votre belle-mère !
kael2@wanadoo.fr
nicolas.gavet@emapfrance.com
giadinh.to@emapfrance.com
pierre.koch@emapfrance.com
julien.frainaud@free.fr

FLOP! Et voilà, le pire est arrivé. Non pas près de chez vous, mais chez nous... Malheur à ceux qui auront acheté Le Maillon faible. Ce machin qui cartonne sur TF1 et qui prône l'esprit d'équipe (si t'es trop fort, t'es foutu à la porte en te faisant engueuler par le pachyderme à lunettes) devrait faire un malheur dans votre poubelle...

sonoma

japon

news

wip

tests

9

Le lancement en grande pompe de la Xbox au Japon, les premières photos de Crazy Taxi 3, le salon de l'arcade, les accords entre Nintendo, Sega et Namco, les nouvelles images de Mario Sunshine sur Game Cube... en avril les Japonais se lâchent!

45

Miyamoto à Paris, Britney Spears dans ta PlayStation 2, V-Rally 3 dans ta face, Barbarian sur PS2, la nouvelle portable Sega... vous êtes gâtés. Retrouvez aussi toute l'actualité des DVD-vidéo et des mangas du mois.

70

Ce mois-ci, trois Work in Progress pour le prix d'un: Toca Race Driver de Codemasters sur PlayStation 2, Moto GP Ultimate Racing Technology (on reprend son souffle) de THQ sur Xbox, et enfin un petit tour du côté de J2M et de Vivendi pour une dizaine de titres en préparation.

85

Un mois d'avril chargé en émotions: Jet Set Radio Future, Giants, Dynasty Warriors 3, State of Emergency, Virtua Striker 3, Shadow Hearts, Onimusha 2 et bien d'autres titres encore.

106 POLICE 24/7/PS2



Après l'excellent Silent Scope 2, Konami relance les jeux de tir sur écran avec Police 24/7, un titre compatible souris et webcam.

110 VIRTUA STRIKER 3/GC



Sega s'en donne à cœur joie avec la suite de son jeu de foot star.

122 KNOCKOUT KINGS 2002/PS2 - XBOX



Ce numéro de Consoles+ comporte un supplément « Metal Gear Solid 2 » de 24 pages (folioté de I à XXIV) qui ne peut être vendu séparément.

20 CRAZY TAXI 3/XBOX

L'énorme hit d'arcade de Sega prend ici toute sa dimension. Roulez jeunesse!



Amateurs de gros pains dans la tronche, de sueur, de sang et de beaux hommes en short, à vos manettes.

APRIL IN PARIS...

ARTIC THUNDER	XBOX	127
BLOOD OMEN 2	PS2/XBOX	92
CELL DAMAGE	XBOX	126
DARK SUMMIT	PS2/XBOX	102
DYNASTY WARRIORS 3	PS2	98
EVE OF EXTINCTION	PS2	126
FORMULA 1 2002	XBOX	112
GIANTS CITIZEN KABUTO	PS2	88
GRANDIA XTREME	PS2	121
JET SET RADIO FUTURE	XBOX	90
K.O. KINGS 2002	PS2/XBOX	122
LE MAILLON FAIBLE	PS2	127
MAX PAYNE	XBOX	128
MAYA L'ABEILLE		
LA GRANDE AVENTURE	GBA	127
NHL HITZ 2002	XBOX	126
OB1-WAN	XBOX	119
ONIMUSHA 2	PS2	118
PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2	DC	127
PIRATES KAT LA ROUGE	PS2	108
POLICE 24/7	PS2	106
PRO RALLY 2002	PS2	95
PRO TENNIS WTA TOUR	GBC	127
RALLY SPORT CHALLENGE	XBOX	124
RAYMAN RUSH	PSONE	126
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2		
CODE VERONICA	PS2	127
SHADOW HEARTS	PS2	114
SIMPSON ROAD RAGE	XBOX	127
SLED STORM	PS2	96
SPACE CHANNEL 5 PART 2	PS2	105
STATE OF EMERGENCY	PS2	100
TEKKEN ADVANCE	GBA	120
TONY HAWK'S PRO SKATER	XBOX	128
VIRTUA STRIKER 3	GC	110
WRECKLESS	XBOX	86
XENOSAGA I	PS2	113
Z.O.E	GBA	126

MÉGAHIT

CONSOLES+ D'OR

42 MARIO SHUNSHINE/GC



CONCOURS

Ce mois-ci, encore une PlayStation 2 à gagner ainsi que 50 jeux et 5 statuette Herdy Gerdy. Merci qui?

Couverture: Spiderman the movie © Activision 2002

aire

références

130

Tous les jeux indispensables sur PlayStation 2 et Game Boy Advance.

tips

133

Le roi des mythos est en forme olympique ce mois-ci: des tips rendus à l'heure H et des cheveux décolorés en 5 heures de temps. Champagne!

freeshop

142

John S..., Executive Manager de la jeune société anglaise X'Trem Entertainment Ltd, vous dit tout sur son interface révolutionnaire... À lire absolument avant de choisir ses accessoires!

trombi

146

Quand on ouvre des tiroirs fermés depuis des années, on tombe parfois sur des merveilles inestimables. Ce mois-ci, les bulletins scolaires de Kael et Zano.

courrier

148

Comme Bomboy, vous jouez depuis des années aux Doom-like et pourtant vous ne vous êtes jamais posé cette question: où nos héros fourrent-ils tout leur inventaire? Trois tonnes de matos ça prend de la place, non?...

soluce

Entre deux Grands Prix, Zano vous dit tout sur Metal Gear Solid 2. Quelle conscience professionnelle!

100 STATE OF EMERGENCY/PS2

Vous aimez les manifestations antimondialisation? Vous aimez la Foire de Paris?... Alors vous aimerez State of Emergency.

AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de soluce) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+, ô blondissime Kael 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris ou par email: kael2@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS

Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (Captain Igloo) et Danièle (Mamie Nova).

édito



Alain Huyghues-Lacour

Ce mois-ci j'ai envie de vous parler de l'Australie. Vous pensez sans doute que c'est une drôle d'idée, mais je viens d'apprendre qu'une association australienne de consommateurs attaque Sony en justice. Quelle est la raison de cette procédure? En fait, cette association reproche à Sony la localisation de la PS2. Notons au passage que si c'est Sony qui est mis en cause dans cette procédure, Nintendo et Microsoft pratiquent une politique similaire (bien que, lors de la première présentation Xbox en France, on ait dit qu'elle n'aurait pas de protection de ce type). Vous n'ignorez sans doute pas qu'il existe trois modèles de consoles et de jeux, correspondant aux territoires suivants: Asie, Amérique et Europe. Vous ne voulez pas attendre un an pour jouer au dernier Zelda ou Final Fantasy (le temps que le jeu soit traduit), ou bien vous souhaitez jouer au génial Final Fantasy Tactics qui ne sortira jamais en Europe? Fabricants de consoles et éditeurs ne sont pas d'accord, et c'est eux qui décident à quoi vous avez le droit de jouer et quand. Bien sûr, vous pouvez contourner cette interdiction: il faut acheter une console étrangère (dont la vente est interdite en France) ou faire modifier votre machine, ce qui aura pour effet de vous faire perdre la garantie! Il est clair que j'adhère totalement à la démarche de cette association de consommateurs, car je trouve franchement gonflant que fabricants et éditeurs décident si je peux jouer à tel jeu ou non. Cela semble aberrant à une époque où il est possible de commander sur Internet n'importe quel CD de musique n'importe où dans le monde. Pourquoi ne pourrait-on pas faire de même pour les jeux (ou les films en DVD qui souffrent des mêmes restrictions de zone)? Je doute que les Australiens gagnent ce procès et que cet exemple soit suivi en Europe, mais on peut toujours rêver. Que fabricants et éditeurs luttent contre la piraterie, c'est légitime. Mais qu'ils tentent depuis des années de faire disparaître l'import l'est moins. Je ne vois pas pourquoi on nous interdirait d'acheter une console japonaise ou un jeu américain pour de vagues raisons commerciales tout à fait discutables.



Ça y est! Nintendo lève enfin le voile sur ses prochains jeux Game Cube dont Mario sera le héros: Mario Tennis, Mario Golf et Mario Sunshine.

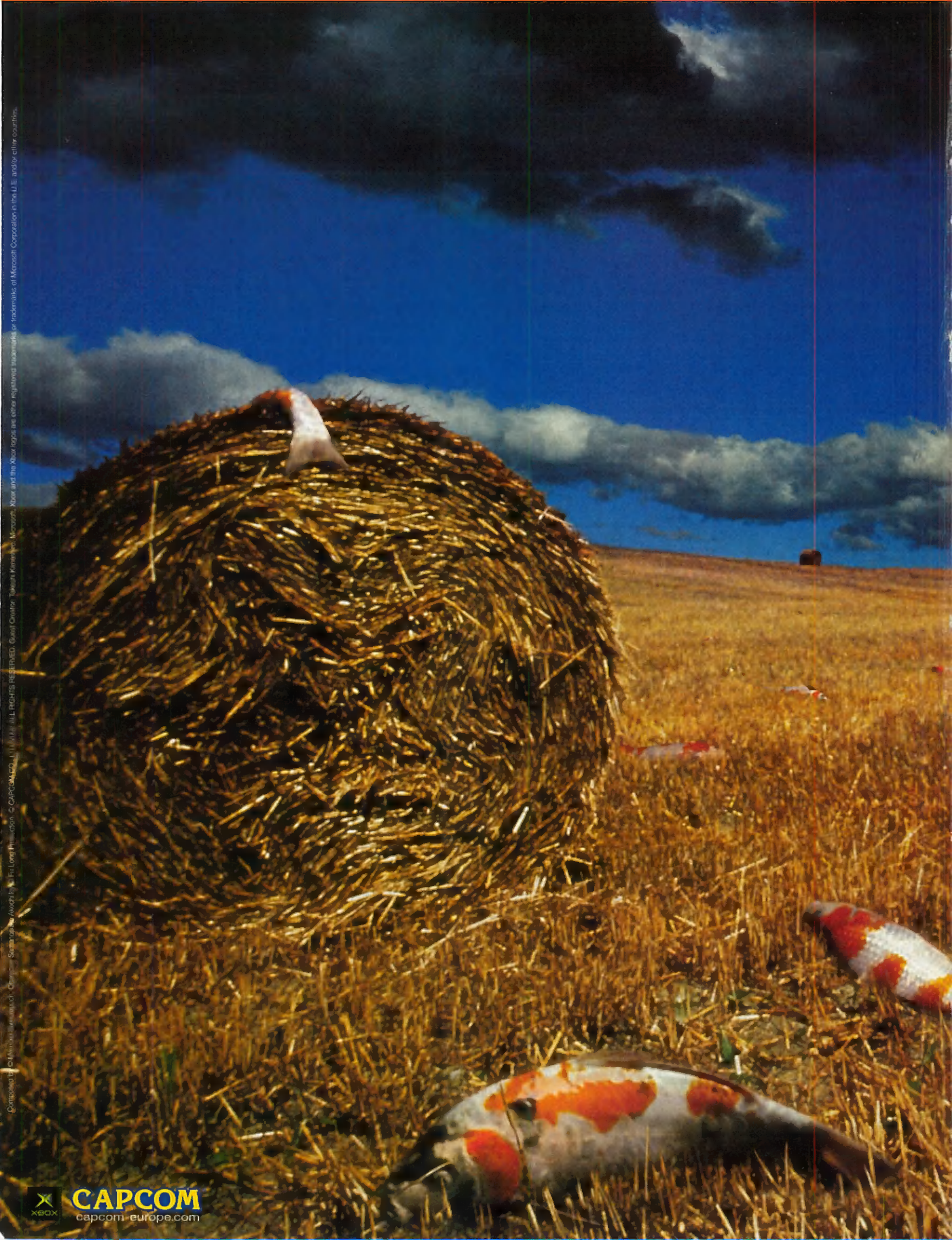


108 PIRATES/PS2

Un jeu d'aventure et d'action en 3D qui sent bon le rhum et les trésors cachés!

C'est beau comme Sophie Bazin en pyjama au Scandic Hôtel de Rovaniemi.

Composed by © Microsoft Corporation, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
© 2003 Capcom Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Capcom, the Capcom logo, and the Capcom logo are either registered trademarks or trademarks of Capcom Corporation in the U.S. and/or other countries.



CAPCOM
capcom-europe.com



Une force de la nature est en chemin.



MANETTE

- *Manette analogique avec 2 moteurs de vibration.
- *2 gâchettes analogiques possédant 256 positions
- *Croix multidirectionnelle
- *2 joysticks analogiques
- *6 boutons d'action
- *Emplacement pour 2 cartes mémoire



CABLE RGB/AV



CABLE S-VIDEO



VALISE



SAC A DOS

- *Permet de transporter votre console, vos jeux et accessoires.



RANGE CD

- *Permet de transporter vos jeux (20 rangements) et cartes mémoire.



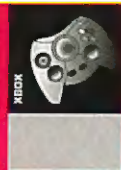
japoon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



TENEREZZA

Ce RPG-action entièrement en 3D fait preuve de bien des qualités. Il faut dire que Tenerezza, son personnage principal, est une jeune fille attachante qui a fait craquer notre brave Niiico.



Xbox : le miracle

La Xbox est enfin sortie, et ce ne fut pas sans peine ! Revenons sur un mois de février passionnant où se sont mêlés espoirs, confusions et surprises...

Un peu d'histoire... Rappelons qu'au Japon, les ambitions de Microsoft ne sont pas nouvelles dans le domaine du jeu vidéo. En 1983, sous l'impulsion d'ASCII, la plate-forme MSX (Spectravideo aux USA) fut lancée avec le support de grands noms japonais : Casio, Panasonic, Sony, Yamaha, etc. Elle devait s'imposer comme le premier standard informatique, et devint rapidement un creuset pour les créateurs de jeux vidéo. Dans ses variantes successives (surtout MSX2 et MSX2+), cet aspect ludique se développa, mais le coût élevé de la machine et son aspect « ordinateur » l'handicapèrent face à la concurrence de la Famicom. Au Japon, certains ont vu dans le terme « Xbox », une manière de rendre hommage à la plate-forme MSX.

On ne peut pas dire que la communication est le fort de MS Japon. Après l'épisode assez raté de la présentation de Neomix (voir

Consoles+ n° 122), la compagnie a mis les bouchées doubles pour expliquer les atouts de la Xbox. En effet, exceptés les deux TGS 2001, bien peu avaient été faits pour supporter la machine. Cette nouvelle politique s'est traduite par des présentations publiques à Akihabara, Shibuya et Osaka.

Quelle pub !!

Ensuite, bien sûr, il fallait une pub. Résultat : un grand moment d'art moderne et conceptuel auquel personne n'a compris grand-chose. Mais Bill Gates est venu en personne l'expliquer, dans le cadre (encore privé) du magasin Tsutaya, situé dans le Q-Front (une grande tour dominant la place principale de Shibuya). Les Japonais ont interrogé Billoo au sujet de l'intervention de Microsoft dans la guerre pour le contrôle de Dragon Quest VIII. SCEI et Nintendo y vont de leur arsenal nucléaire pour ce titre ultra stratégique qui devrait faire vendre des

SHIBUYA

Pendant trois jours, Shibuya arborait les couleurs de la Xbox pour accueillir Bill Gates.



MS Japon distribuait des pubs la veille de la sortie...



Le président Miyata (Xbox) a acheté sa Xbox. On rêve...

américain ?

QUELQUES CHIFFRES

Voici le comparatif du nombre de consoles vendues les trois premiers jours de leur lancement. On peut quasiment dire que la Xbox a fait un carton à sa sortie. Cependant, cela n'est pas vraiment dû à la machine elle-même, et encore moins à la stratégie de MS Japon. DOA3 a été le véritable moteur de ce résultat inespéré. Le fait que les ventes sont actuellement en chute libre le prouve. On peut tout de même espérer 150 000 machines vendues en fin d'année fiscale. Cela ne devrait plus trop bouger sans une aide spectaculaire de gros éditeurs japonais...

- 1 • PS2 : 680 000
- 2 • Game Cube : 195 000
- 3 • Xbox : 123 000
- 4 • Dreamcast : 120 000
- 5 • Saturn : 107 000
- 6 • PlayStation : 101 000

millions de machines au Japon. À cette question, Bill Gates a répondu en mettant en avant les qualités de sa machine : le son en 5.1, les graphismes fins, le network, le disque dur intégré, la carte nVidia, etc. Bref, la phase des questions pertinentes de la presse japonaise s'est rapidement transformée en grand moment de langage de sound.

Complet !

Bill Gates voulait recréer l'événement qu'avait été la sortie américaine, et il était présent pour remettre les trois premières Xbox aux acheteurs. MS Japon, nerveux, avait invité un membre du groupe rock X-Japan (légendaire, mais néanmoins dissout), une opération marketing de dernière minute destinée à ne pas décevoir le big boss. À travers Tokyo, des queues se formaient devant les magasins, et même si on y trouvait pas mal de Coréens et de Chinois venus faire de l'import, c'était plutôt bon signe. À Shibuya, devant son leader, MS Japon était trop heureux de montrer une grande foule...

TOP TEN

Voici le top 10 des ventes de jeux Xbox du 22 au 24 février. Les titres absents de cette liste ont fait des ventes inférieures à 2 000 exemplaires.

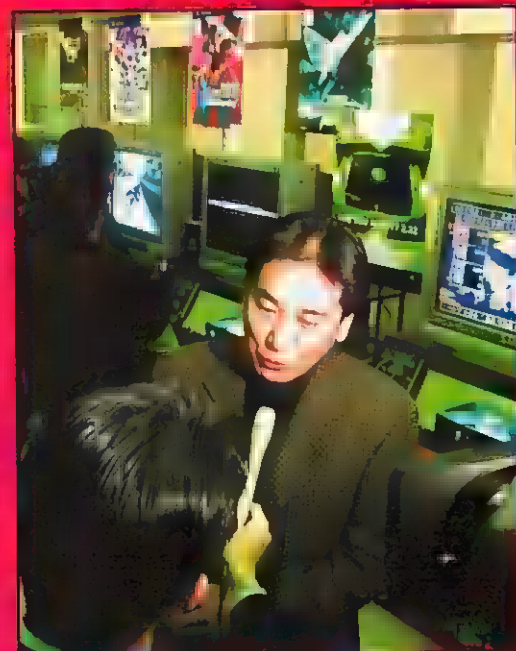
- 1 • Dead or Alive 3 (Tecmo) : 85 000
- 2 • Genma Onimusha (Capcom) : 19 600
- 3 • Gotham (MS) : 15 900
- 4 • Jet Set Radio Future (Sega) : 9 800
- Double Steal « Wreckless » (Bunkasha) : 8 500
- 6 • Nezmix (MS) : 8 500
- 7 • Airforce Delta 2 (Konami) : 7 300
- 8 • Nobunaga (Koei) : 6 120
- 9 • Tenku « Amped » (MS) : 4 900
- 10 • Silent Hill 2 (Konami) : 3 600



Bill Gates sur grand écran accueille les premiers clients !



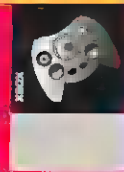
Le premier acheteur affiche son inextinguible joie.



M. Ohura (PDG de MS Japon) partage volontiers sa méconnaissance du jeu vidéo...



Tecmo a dû lui-même assurer la pub de DOA3 dans le métro...



... massée aux portes du Tsutaya. De plus, on reconnaissait une écrasante majorité d'employés de Microsoft Japon, des fans de X-Japan acclamant leur idole et des journalistes en colère après s'être vu refuser l'accès à l'immeuble. En effet, pour des raisons de sécurité, MS Japon avait procédé à une sélection arbitraire des médias invités. Le spectacle se jouait donc à guichet fermé.

Joli score

MS Japon aura réussi l'exploit de vendre plus de 123 000 Xbox en seulement trois jours (cf. encadré « Quelques chiffres »). La Xbox a fait beaucoup mieux que ce que tous pensaient, une sorte de petit triomphe en somme. Handicapé par un MS Japon pas vraiment à la hauteur de l'enjeu, ce succès est d'abord dû aux qualités de la console, et surtout à *Dead or Alive 3*. À présent, il faudrait de nouveaux gros titres, et quelques annonces fracassantes de la part des éditeurs majeurs de l'Archipel. Mais à la lumière des résultats de la sortie, il semblerait que les éditeurs soient en train de repenser leur stratégie. Une semaine après son lancement, la Xbox SE restait disponible (en dépit des communiqués officiels, elle ne s'est vendue qu'à 34 000 unités au lieu des 50 000 annoncées). On peut penser que MS Japon réussira à placer aisément 150 000 machines au Japon, mais au-delà, quelles seront vraiment les perspectives de progression.

AKIHABARA

Xbox Akihabara Experience, l'une des rares occasions pour les Japonais de tester la machine.

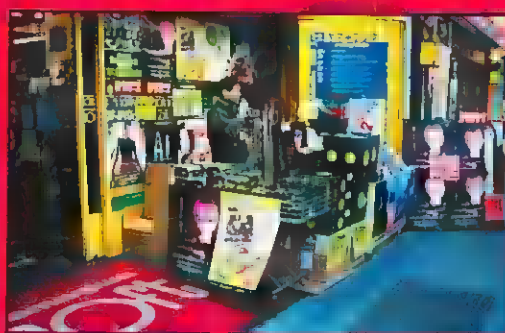


Un rayon de soleil pour les débuts de la Xbox.

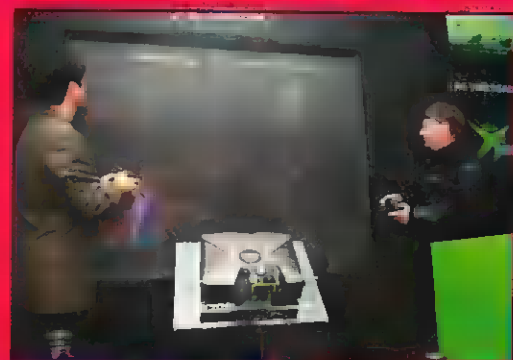


Alors, heureux?

Opération séduction à la veille du lancement.



Faute de client, certains pliaient rapidement bagages... ou s'entêtaient!



Marketing à l'américaine.



LE JEU QUI VA LAISSER DES TRACES.



RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout est. Prenez volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.

www.xbox.com/fr/rallisport **PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.**



*JOUÉZ PLUS. JOUEZ À RALLISPORT CHALLENGE. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés, produits mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs ayants droits respectifs. La marque quattro est utilisée par Microsoft Corporation sous autorisation écrite de AUDI. Les noms Ford Focus, Escort et Focus sont des marques déposées par Ford Motor Company, licenciées à Microsoft. Les noms et designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées par Mitsubishi Corporation et utilisées par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Subaru et Impreza sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Fuji Heavy Industries Ltd. et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. La voiture MG Metro B14, ses représentations et les marques associées sont utilisées sous licence British Motor Heritage, Ltd. Tous les logos associés à Lancia, Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 et tous les designs distinctifs des Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 sont des marques déposées de Fiat Auto S.p.A.

Shin Megamitensei

Connu précédemment sous le nom de « Shin Megamitensei Online », Shin Megamitensei Nine dévoile enfin son vrai visage sur Xbox... Ça devrait faire mal !

Une modélisation correcte, mais qui manque encore de détails.

Compte tenu de sa situation financière difficile, Atlus joue gros avec ce jeu en ligne... et d'autant plus gros que ce titre tournera sur Xbox ! Pourtant, l'éditeur a récemment annoncé un titre équivalent sur PS2, sans en donner le titre : il y a fort à parier qu'il s'agit du même jeu ! Le scénario est simple : en 202X, le monde a été victime d'un conflit mondial destructeur. Les survivants se sont enterrés et ont rapidement créé un espace virtuel pour échapper à leur triste quotidien. Ce monde virtuel ressemble au Tokyo des années 90. Mais même cet univers en apparence tranquille est victime d'un agresseur : des bugs provoqués par un mystérieux virus. Il va falloir déboguer tout ça. La faute à Windows ?...

La réalité, c'est quoi ?

Une fois de plus, Okada et Kaneko ont travaillé sur ce nouveau volet de Megamitensei, leur saga préférée. Et ils l'ont figé pendant plus de 10 ans ! La dimension en ligne permettra à pas moins de 80 joueurs de partager le même environnement, et on pourra bien sûr former des groupes. De plus, le jeu devrait également proposer une dimension solo. Concernant le online, Atlus conseille fortement une connexion broadband (ADSL 1,5 méga minimum). La phase de jeu en immersion virtuelle se déroulera totalement en 3D : vous serez alors accompagné d'une créature qui se battra pour vous. La seconde phase se déroulera dans la réalité et se composera de plans 2D, dans la pure tradition de la série.



Dans le monde virtuel, il existe un double fond. Derrière l'apparence du Tokyo des années 90 se cache pourtant un réseau secret auquel on accède en piratant le système. Là, on affrontera l'ennemi qui se terre dans l'ombre. La bataille se déroule en deux temps. Tout d'abord, le RTS (rien à voir avec un Command & Conquer) qui vous permet de déplacer des groupes de personnages alliés en temps réel. Ces groupes bougent suivant des lignes pour joindre des sortes de croisements. Quand deux groupes adverses se rencontrent, le combat commence (un peu à la manière d'Ogre Battle). Cette seconde phase se

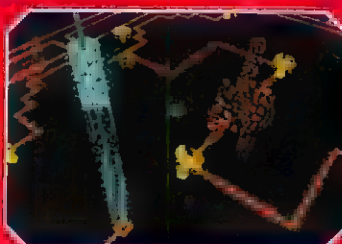
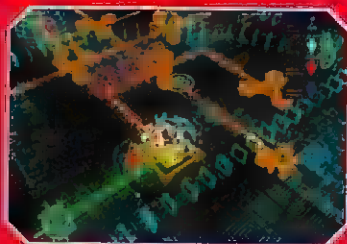
déroule à moitié en temps réel et à moitié au tour par tour ; Atlus appelle cela le « tactical ». On définit ses choix tactiques pour chaque personnage, l'ennemi fait de même, et tout ce beau monde se tape dessus en même temps. Pas besoin d'attendre le tour de l'un pour commencer le sien. Cela confère au jeu plus de dynamisme et de vitesse, ce qui est vital pour un RPG en ligne.

Ka-go-ga-bu-zo-meu !

Le disque dur pourrait être mis à contribution pour stocker de nouveaux scénarios et persos via téléchargement. Un

VOUS AVEZ DIT « CYBER » ?

La phase RTS est très curieuse, surtout du fait de son design particulier. Le tout respecte bien l'ambiance cyber du jeu.



Nine



La communication est une composante primordiale.



Tiens ! un joueur à terre...

système permettra de faire évoluer la personnalité de ses héros suivant neuf positions (d'où Shin Megamitensei « Nine »), partagées en cinq alignements : neutre, law, chaos, light et dark (INDSR : vous suivez ?...). Enfin, le son pourrait tirer parti du 5.1 Channel, et Atlus étudierait l'emploi du Voice Commander, cher ■ Microsoft. L'éditeur ■ pour ambition de sortir le PSO de la Xbox. La révolution du jeu en ligne japonais serait-elle en marche ?... ■



On peut même entrer dans certains immeubles.

TACTIQUES EN STOCK

Les batailles dites « tactical » sont assez proches de celle de FF, mais avec une plus grande vitesse d'exécution. Avec leur système semi-automatique, elles demandent davantage d'anticipation sur les actions ennemies. Quoi qu'il en soit, le jeu offre quelques passages superbes à coup d'effets spéciaux.



Les décors sont très réussis.

Tekki

Les Japonais adorent les robots. Capcom, dans un moment de folie, nous livre un titre qui va certainement faire parler de lui ! Le résultat est au niveau des performances de la Xbox. Fou !

Mikami est souvent présenté comme celui qui est à l'origine de Bio Hazard. Loin de la PS2, il se donne aujourd'hui le temps d'explorer de nouveaux horizons. La GC aura ses propres Bio Hazard, et la Xbox sera le champ d'expérimentation d'idées accumulées depuis des années à faire du survival horror. Cela nous donne Tekki ! En fait, c'est un certain Hifumi Kohno qui est l'origine du projet : « une simulation de robot avec un pad de 50 boutons ». Le premier prototype, chez Capcom, comportait un cockpit tubulaire, des lumières un peu partout, et pas loin de 80 bidules en tout genre à tripoter !

Maousse costaud !

Tekki signifie « en gros ». On commande de gigantesques robots appelés VT (pour « Vertical Tank »). On se croirait presque dans une cabine Battletech (l'un des tout premiers jeux en réseau proposant un cockpit taille réel), avec toute la myriade de boutons nécessaires pour piloter son géant de métal. Eh bien, sur Xbox, Capcom a vu très grand, avec un écran de jeu censé

reproduire l'intérieur d'un VT, et une manette – ou plutôt un impressionnant tableau de bord – à brancher sur la console. On ne compte pas moins de quarante boutons, deux joysticks et trois pédales ! Car oui ! il y a également un pédalier ! Le concept rappelle celui de la Power Console sur SuperGraphix.

Le fait de shooter un ennemi ou de détruire un bâtiment ne constitue donc pas le principal attrait de Tekki. Certes, il en fait partie, mais le véritable intérêt du jeu est évidemment cette énorme extension qui permet de piloter le VT. Les moindres boutons, manettes ou leviers ont leur utilité : c'est en somme le Densha de Go du jeu de robot. Tout a été pensé dans les moindres détails afin de recréer les sensations internes d'une cabine de pilotage (comme cette phase incroyable où on voit son cockpit se refermer sur soi et tous les instruments se mettre en route les uns après les autres). On dispose de deux écrans : le premier affiche le décor, ainsi que toutes les informations utiles au pilotage, et le second, plus petit, n'affiche que le décor.

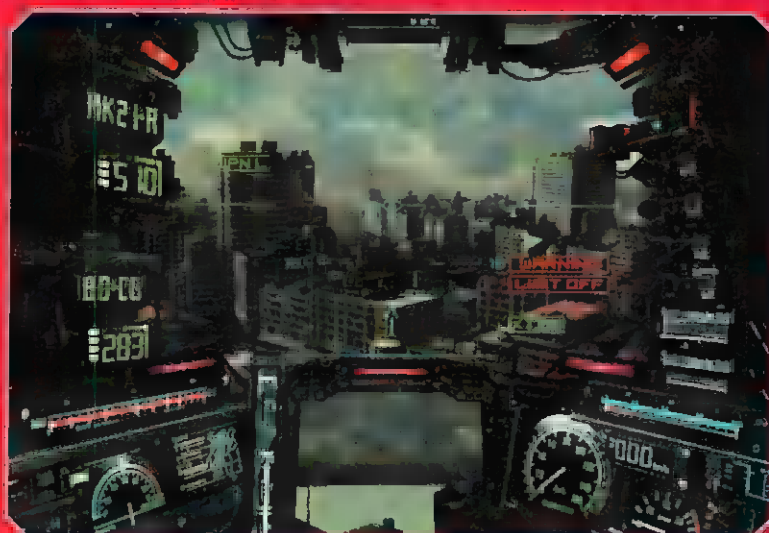


La cavalerie vous accompagne au sol.

Tekki devrait se dérouler par missions successives et n'avoir qu'une seule ville comme théâtre des opérations. Cette dernière semble assez immense et devrait offrir un niveau de détails et de modélisation plutôt élevé. L'espace est géré à 360°, et vous y affrontez aussi bien des robots que des ennemis conventionnels (tanks, soldats, avions, etc.). Suivant le type de menace, certaines armes seront conseillées plutôt que d'autres. Malgré la taille de votre engin et son armement, vous devez rester vigilant, car l'adversaire n'est pas démuné pour autant. De plus, si votre VT tombe sur côté, autant dire que c'est la fin. À mesure que vous encaissez des dommages, certains instruments du robot se retrouvent hors service, jusqu'à ce que la vue se brouille totalement : vous devez alors vous diriger au radar... La qualité graphique semble être au rendez-vous, bien que la caméra extérieure n'offre pas, pour le moment, des robots à la modélisation toujours parfaite. Mais il est vrai que le jeu n'en est seulement qu'à 40 % de son développement. ■

THE CITY

La ville est ultra réaliste et particulièrement bien détaillée !





L'écran du bas donne une vision d'ensemble.



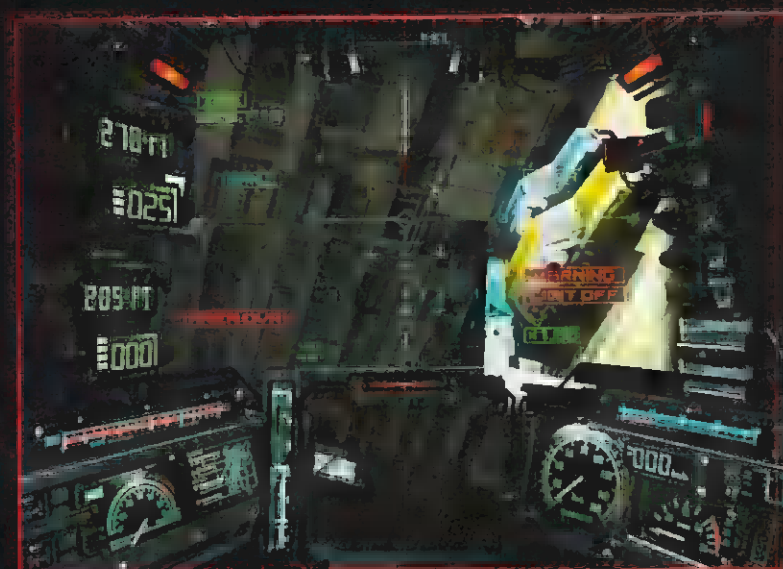
L'ennemi envoie les bombardiers!



La Xbox fait parler sa puissance dans les effets visuels.



Les effets de lumière sont superbement gérés!



Votre robot est couché! Aïe!



Le feu dans le cockpit?...

Zoids Battle

Malgré un succès populaire à ses débuts, cette licence est en perte de vitesse, desservie par des jeux PS peu attrayants... Tomy veut relancer l'engouement en changeant de support.



En mode deux joueurs, l'écran se divise en... deux.



Des décors assez sommaires.



Les persos interviennent durant les combats.

Décidément, la Game Cube semble condamnée aux adaptations d'animés pour jeunes. Pendant que Konami développe sur GC les licences juteuses de Jump, c'est au tour de Tomy de nous servir Zoids. Il s'agit d'une série avec des personnages en 2D mélangés à des décors et des robots en 3D. Les héros pilotent des machines aux formes animales dans un conflit opposant une fédération à des forces impériales (comme c'est original). Les robots, les Zoids, sont doués d'une certaine conscience. Voilà pour l'intrigue rapidement résumée, revenons au jeu. Comme son titre l'indique, on est devant un jeu d'action multijoueur, même si un mode solo est aussi au programme.

Deux contre deux

On se déplace donc dans un décor en 3D, assez sommaire, et l'on se bat en équipe, deux contre deux. Plus on aligne de victoires et plus on reçoit des points pour améliorer les spécifications de son Zoids. Et comme on est dans un jeu vidéo, des pouvoirs spéciaux ont été ajoutés pour mettre un peu de piquant dans les affrontements : invisibilité, combo, etc. On affronte des adversaires de plus en plus coriaces tout au long des vingt niveaux du jeu. Côté Zoids, on trouve quarante machines dont certaines inédites propres à ce jeu GC. L'esprit de la série semble respecté, mais on déplore que le scénario ne soit pas plus développé pour

donner un solide côté RPG à la partie action. En privilégiant cette dernière, Tomy compte redonner du punch à sa série fétiche. Il est vrai qu'il y a les ventes de jouets à la clé!



Il faut combiner les points forts de chacun.



Avec les points, on améliore son robot.

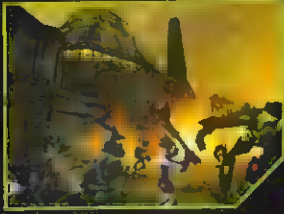


On retrouve tous les persos des différentes saisons.



La modélisation des robots est digne de la série.

DEUX HÉROS VALENT MIEUX QU'UN.



Oddworld est en crise : le capitalisme sauvage, l'exploitation animale, la destruction de l'environnement. Aujourd'hui, les derniers survivants de votre race sont menacés. L'heure de la révolte a sonné. Rejoignez Munch et Abe dans leur lutte contre les tyrans industriels. Oddworld a besoin de vous !

www.xbox.com/fr/oddworld

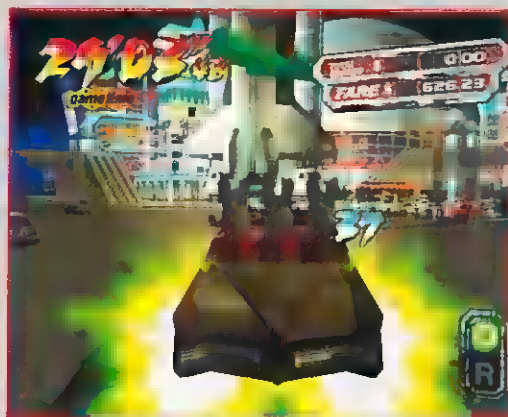
PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.



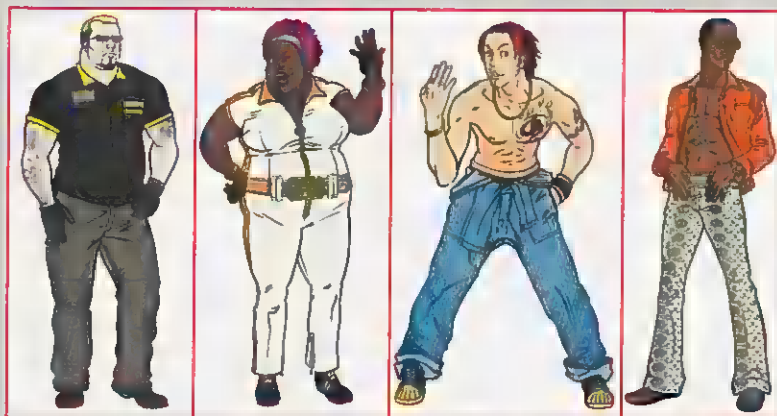
Crazy Taxi 3 High



Kenji Kanno a dirigé la série depuis ses débuts.



Rocket Start à la sauce Xbox!



Annoncé, mais jamais présenté jusqu'à maintenant, voici en exclusivité le nouveau visage de Crazy Taxi sur Xbox!



Notez l'effet en temps réel de la lumière des phares!



L'antialiasing n'est pas encore intégré.



Les réactions des clients ont été amplifiées.



Prenez de la hauteur!

Roller

Pourquoi la Xbox? Hitmaker (le studio derrière cette série) voulait travailler sur une nouvelle console et se posait la question : Game Cube ou Xbox? C'est finalement l'image de marque de la Xbox qui semblait la plus en harmonie avec l'esprit du jeu. Certes, au moment du choix (en juillet), le succès de la machine n'était pas garanti.

Viva Las Vegas!

Tout d'abord, le créateur du jeu, Kenji Kanno, n'était pas totalement satisfait du second volet; non pas qu'il le trouvât mauvais, au contraire, mais il sentait que l'ajout du saut n'avait pas été exploité à fond. Cette option avait certes donné du tonus au jeu sur Dreamcast, mais elle aurait pu être plus aboutie, plus amusante. Aussi, au lieu de modifier à nouveau la jouabilité pour ce troisième volet, il a décidé de polir au mieux ce qui avait été réalisé pour le deuxième volet. Si bien qu'un coup d'œil superficiel ne permettra pas de discerner de changement notable. En effet, tout l'effort a porté sur la jouabilité. Le niveau Glitter Oasis sera conçu en conséquence. Il se déroulera dans un environnement inspiré de Las Vegas, introduisant pour la première fois le jeu de nuit. C'est l'un des challenges de ce nouveau Crazy Taxi : comment rendre le jeu de nuit intéressant? Kenji Kanno se veut rassurant : la puissance de la Xbox permettra d'afficher un grand nombre de polygones tout en livrant un festival d'effets de lumière.

Crazy Taxi reste Crazy Taxi

Une nouvelle fois, on aura le choix entre quatre personnages inédits, et autant de taxis. Le principe du jeu ne change pas d'un poil. L'interactivité avec le décor sera renforcée et la prise en charge de groupes de clients, introduite dans le deuxième épisode, sera maintenue, voire renforcée, pour augmenter le fun et le spectacle. Niveau volume de jeu, il sera aussi accru, notamment dans les mini-jeux, plus nombreux, et plus « crazy » aux dires de Hitmaker. Le fond musical n'a pas encore été déterminé, même si des négociations sont en cours avec divers artistes (ZZ Top again?). Cependant, il y a fort à parier que l'on retrouve le même genre d'ambiance qu'auparavant. Quant au disque dur, il ne devrait pas être exploité; idem pour le jeu en réseau et ■ multijoueur. Le jeu n'en est qu'à 30 % de son développement mais les premiers visuels sont de bonne qualité. ■



Vous allez fumer du bitume!



Le rendu et la modélisation des voitures seront supérieurs au deuxième volet.



La marche avant ou arrière a été conservée.



Rotation dans les airs!

Tenerezza

Alors que certains éditeurs nippons se lancent dans des développements plus ou moins douteux sur Xbox, Aquaplus saisit sa chance avec un premier titre qui surprend son monde.



Le design des persos est une réussite.

Peu connu sur console, Aquaplus est un éditeur célèbre sur PC avec des jeux pleins de jeunes filles. Son premier titre Xbox, Tenerezza, se présente comme un RPG-action entièrement en 3D. On est tout de suite surpris par le design de l'ensemble. On a l'impression d'être en face d'un Grandia II ! La qualité est très bonne. Le personnage principal féminin, Tenerezza, est très bien modélisé, détaillé et attachant (surtout pour un Japonais, voire un Occidental). On sent une certaine expérience en la matière chez Aquaplus. On contrôle uniquement l'héroïne tout au long du jeu, comme dans un Zelda 64. Un second personnage féminin, une sorte de fée du nom de Lolo, accompagnera Tenerezza pour l'assister dans son aventure.

Mignon

Le scénario est ce qu'il est, dans la lignée de ce genre mignon. On évolue dans un monde appelé Esperanza.



La fée Lolo vous suit partout.

Tenerezza est une magicienne qui aide les gens autour d'elle. Esperanza tombe sous le coup d'un mal mystérieux, et la jeune héroïne devra se dresser face au démon pour sauver son monde. Certes, en Occident, ce genre mignon ne passionne pas grand monde — de plus ce titre n'exploite pas au maximum la puissance de la machine —, mais il est important de voir que des éditeurs nippons, souvent issus du PC, se donnent la peine de pondre de vrais jeux. Avec un scénario moins typé, à la Grandia ou Zelda, Aquaplus pourrait faire un carton. Alors pour une prochaine fois ? ■



Les combats s'annoncent très dynamiques.



Le graphisme devrait être encore amélioré.

Les intérieurs sont encore plus réussis que ceux de Grandia II.





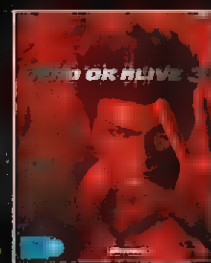
LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.



japon

Konami/
Printemps

最新情報 プレビュー

Captain Tsubasa

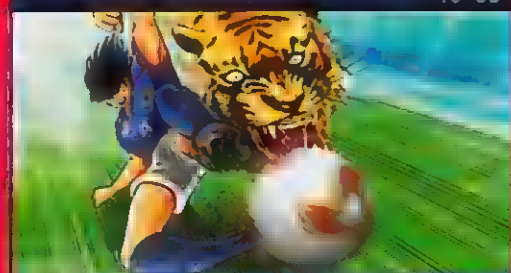
Vous vous souvenez d'Olive et Tom ? Eh bien, Captain Tsubasa (le titre nippon) refait surface à l'approche de la Coupe du monde. Opération tous azimuts !

Après un volet GBA sorti récemment, c'est au tour de la PS de s'y coller. Licence officielle du foot en poche, les héros de la série télé mythique nous reviennent, fermement décidés à balayer les stades de leur technique spectaculaire. Leur but est bien évidemment de devenir champions du monde à notre place ! Au lieu de nous proposer un nouveau jeu de foot (un de plus !), Konami a eu la bonne idée de se le jouer à la manière Super Famicom. En effet, les plus anciens se rappelleront cette version 16 bits, orientée tactique.

Une pure simulation

Sur PS, on retrouve le même esprit. Vous déplacez vos joueurs sur le terrain (quadrillé

pour l'occasion) et, au fil des événements et de la tournure du match, vous devez décider des actions de chacun. On est vraiment face à un pur jeu de simulation. Chaque geste offensif ou défensif apparaît dans une fenêtre qui décrit le type de l'action effectuée. Par moments, des événements plus importants surviennent, ils occasionnent des illustrations en 2D plein écran. Enfin, pour les super coups, on a droit à une scène d'animation. Bien sûr, Konami annonce une ambiance sonore digne de l'œuvre originale pour mieux souligner la partie visuelle. Les persos sont listés en bas de l'écran, on peut ainsi surveiller leur fraîcheur et décider de l'action à suivre pour chacun d'entre eux. L'aspect RPG est très présent, il se déroule principalement sur une carte du monde, parfois, plusieurs pays sont accessibles et l'on discute avec les capitaines des équipes adverses.



Captain Tsubasa, ça c'est du foot spectacle !



9 jeux pour vos 10 doigts

SFR

Packs jeux téléchargeables

- Disponibles sur les Packs Jeux SFR et SFR La Carte
- Jeu E.T. en exclusivité



Portable utilisable exclusivement sur le réseau SFR

Vous serez toujours plus qu'un simple numéro



UNIVERSAL STUDIOS
CONSUMER PRODUCTS GROUP

www.universalstudios.com



E.T.
L'EXTRA-TERRÊTRE
Au cinéma
Printemps

www.sfr.fr

groupe cegetel

1^{er} OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

E.T. l'extraterrestre est une marque déposée Universal Studios. Autorisé par Universal Studios Licensing Inc. Tous droits réservés. Conditions de l'offre en points de vente ou www.sfr.fr

AOU Show 2002

NICE TSUKOMI

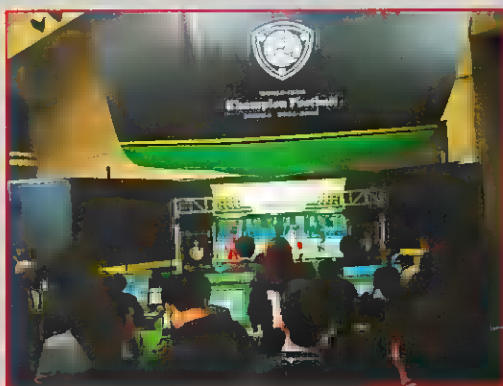
Le manzaï désigne une paire de comiques qui, sur scène, devront faire rire l'assistance. Ça parle beaucoup, avec l'accent d'Osaka. L'un fait le débile, l'autre le mec cool. Namco se propose de tester vos talents de manzaï en vous collant un partenaire fictif. Le résultat peut être marrant, original ou carrément burlesque. Grand prix de la folie de cet AOU Show. **Namco / Printemps.**



Les AOU sont traditionnellement assez ternes. Le Jamma de la fin d'année est toujours plus riche en surprises. Force est de constater que l'AOU 2002 était vraiment... terne !



Avec Gundam (Banpresto), le succès populaire ne se dément pas !



Même si ce n'est pas une nouveauté, World Club Champion Football (Sega) drainait une large foule !



Martial Beat (Konami), aussi nul que sur console...



Soul Surfer (Sega) demande encore de la mise au point.



Mazan, Namco fait oublier Konami.

: la fin d'une ère ?



arcade n'a pas le vent en poupe. C'est vrai, les survivants s'organisent pour tenter de lui redonner du souffle. Capcom ■ abandonné le marché depuis un an. SNK n'est plus de ce monde. Même les petits éditeurs les plus coriaces ne répondent plus à l'appel (Bing, Psikyo, Takumi, etc.). Konami est entré en hibernation, mais le ■ rachat ■ récent de Genki devrait lui redonner du punch. En attendant, l'éditeur était venu avec une pâle conversion du jeu PS2 *Martial Beat*... Namco et Sega restent les seuls grands de l'arcade encore actifs. Il est vrai que les deux s'entendent comme larrons en foire depuis que Namco a placé sa branche arcade sous la tutelle de Sega.

Namco, Sega...

Chez Namco, deux titres sortaient du lot : *Mazan* et *SoulCalibur 2*. Le premier est un simulateur de samouraï. On est armé d'une épée équipée de capteurs de mouvements. On la manie dans l'espace en réaction à ce qui passe à l'écran. L'interactivité est plutôt bonne, bien meilleure que pour le pauvre jeu de samouraï de Konami présenté au dernier Jamma. Quant à *SoulCalibur 2* (voir p. 34), signe des temps, Namco ■ déçu par le peu de moyens déployés pour promouvoir cet excellent jeu de combat. Pas un seul panneau, ni le plus petit écran plasma, rien, si ce n'est des bornes standards. Tristounet tout ça !

Chez Sega, on trouvait une foule de titres, mais la plupart étaient déjà connus : *King of Route 66*, *Initial D*, *World Club Champion Football*. Wow proposait une version « typing » (clavier) de son *Lupin the 3rd* (gun shooting). Au rayon nouveautés, on note *Soul Surfer* et *The Maze of the Kings* (voir pp. 30 et 31). Sur le stand de ces deux éditeurs de poids, la Triforce était largement mise en valeur (voir p. 32). Signe que le trio Nintendo-Sega-Namco nous prépare un sacré répertoire (du moins on l'espère).

... et les autres

Quelques éditeurs tiraient aussi leur épingle du jeu alors que d'autres sentaient fortement le sapin. Sammy avait attiré ...

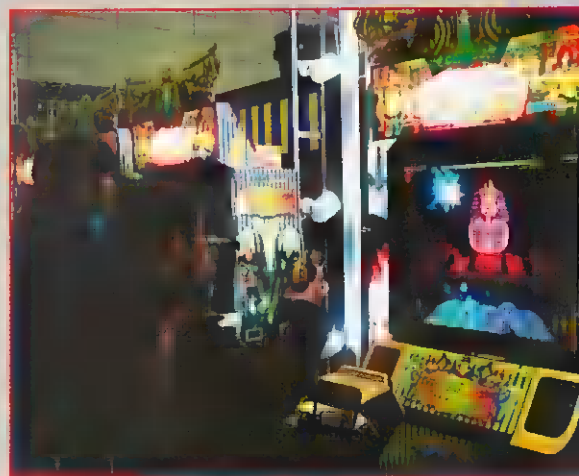
Chez Taito, à part les hôteses... il n'y avait rien à voir.

The Maze of the Kings (Sega), en attendant Virtua Cop 3.

PANICLE PANECLÉ

Namco sent que son Mr. Driller fatigue, aussi l'éditeur se cherche une nouvelle voie. Ce Panicle Panicle est un puzzle qui vous demande de réaliser des combinaisons (avec combo à la clé) sur une sorte de damier. On doit libérer des animaux bloqués sur l'aire de jeu à l'aide d'un chien.

Namco, System 19 / Printemps



Soulcalibur 2, sobriété sur le stand Namco...



AOU Show 2002

ALIEN SNIPER

Développé par 8ing, ce jeu recycle la bête de Golgo 13. On trouve le même fusil à lunette pour descendre de l'alien. Mais les fourbes se sont déguisés en humains. Grâce à votre lunette magique, vous allez les démasquer et les aligner un à un!
Namco / Printemps.



... une large foule avec son **Guilty Gear XX**. Pas très révolutionnaire quand on y joue, mais les sensations sont au rendez-vous! Taito proposait un jeu de ping-pong reposant sur des capteurs de mouvements. Pauvreté du graphisme et de l'action, l'éditeur touche décidément le fond cette fois. **Meta! Slug**, développé au Japon et produit par des Sud-Coréens, était, lui, fortement apprécié. En conservant son design d'origine, il a comblé les fans, même s'il était loin d'être révolutionnaire. Banpresto s'était allié à Mitsubishi pour proposer une attraction basée sur la licence **Gundam**. Il s'agit d'une grosse chambre fermée, montée sur un système hydraulique. La queue devant la porte de l'attraction démontrait le vif intérêt des gens: Gundam reste Gundam, le Star Wars japonais!

Qui c'est qui reste ?

Le Jamma de fin d'année devrait redonner des couleurs à ce marché en difficulté. C'est l'espoir de beaucoup d'acteurs de cette activité en chute libre. En effet, on attend les jeux basés sur les nouvelles cartes Triforce et Xbox. **Out Run 2** pour la fin de l'année, alors ? ■



Metal Slug 4 rassure les fans!



Soulcalibur 2 (Namco) efface le revers Tekken 4.



Guilty Gear XX (Sammy) sur Naomi, de la bombe!



Officially licensed
for Xbox™



• Freestyler Board™

• 8MB
Memory unit

Prenez
les bonnes
options

• Top Gun
Digital™ joystick

• 360 Modena® Racing Wheel

XBOX
COMPATIBLE

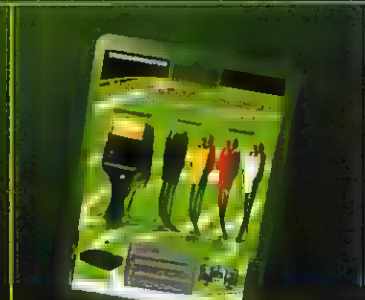
* Egalement disponible



Firestorm™
Programmable Gamepad*



360 Modena®
Programmable Gamepad*



Séries de câbles

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cédex
Tél. : 0 825 857 810 fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

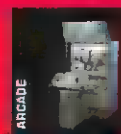
THRUSTMASTER®

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster, Firestorm, Freestyler Board et Top Gun sont des marques ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous l'approbation de Microsoft. Ferrari et 360 Modena sont des marques déposées de Ferrari IDEA S.p.A. Top Gun® 2002 Paramount Pictures. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

japon

最新情報 プレビュー

Soul Surfer

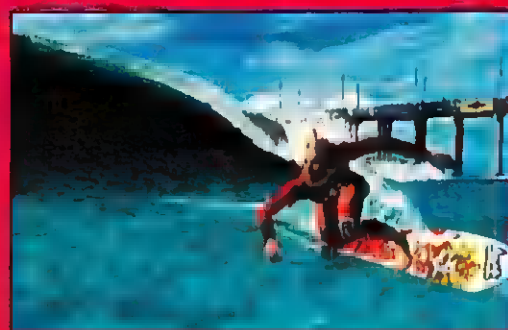
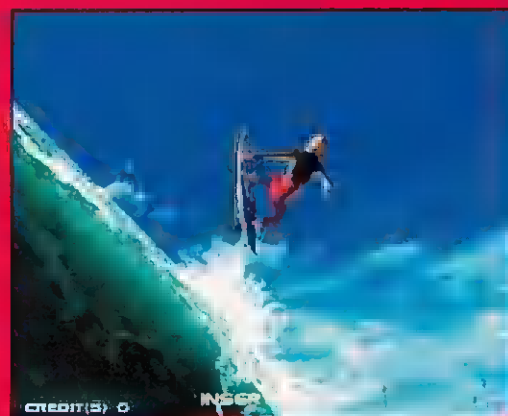


Sega /
Juillet

Présenté le mois dernier, Soul Surfer était enfin jouable sur le stand Sega à l'AOU Show 2002.



Le jeu se présente sur une borne très similaire aux autres titres à planche de Sega (Top Skater et Air Trix). L'interface est identique, les sensations de jeu ne le sont pas du tout. En effet, on ne surfe pas sur l'eau exactement comme on fait du skate dans les rues. Autant dire que la version présentée n'était pas facile à jouer ! Du reste, tout le travail de mise au point est encore en cours, avec notamment des tests effectués aux USA. Une première phase vous fait monter en haut de la vague, ensuite, il faut glisser sans tomber et accomplir un tas de figures. C'est la gestion de la planche qui est malaisée car elle ne réagit pas toujours dans le sens voulu, voire pas du tout. Le comportement de la vague change en temps réel, aussi faut-il un max de maîtrise et d'anticipation. Un montant de points devra être atteint pour aborder l'étape suivante (7 au total).



King of Route 66

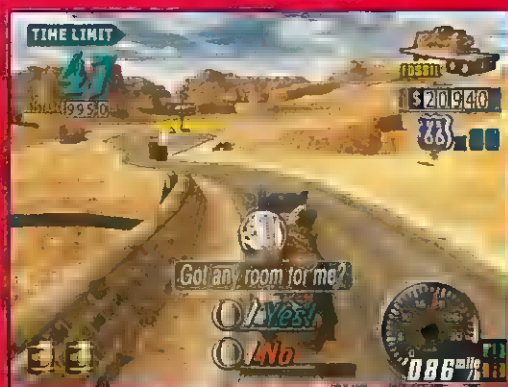


Sega /
Printemps

Le succès de 18 Wheeler est monté à la tête de l'AM2 qui nous pond cette suite mettant en scène la célèbre Route 66.

Le jeu tourne sur la Naomi 2 qui s'exprime ici pleinement. On se bat littéralement contre un concurrent aux manières plutôt vicieuses. À l'occasion, les éléments se déchaîneront aussi, et la nitro fera de votre poids lourd une véritable formule. En l'espace d'un instant, les stages sont plus dynamiques, avec par exemple des rampes pour effectuer des sauts, des ponts mécaniques à passer, etc. Mais la plus grosse nouveauté reste tout de même la reconnaissance vocale à l'aide d'un micro. D'autres camions viendront interagir avec vous via la radio, en leur

répondant, vous pourrez gagner leur sympathie et ils pourront vous venir en aide. Par exemple, le Convoy Combo vous permet de vous cacher derrière un camion ami et profiter de l'effet d'aspiration pour augmenter votre vitesse. Pour aller d'un niveau à l'autre, il faut trouver une cargaison à transporter. Il en existe de plusieurs types, différents selon le niveau de difficulté. Attention, le temps est limité, aussi bien dans la phase de recherche de boulot que dans le transport, et même lors des bonus. Une suite sans surprise, très jouable et plus dynamique. Les Ricains vont adorer !



The Maze of the Kings

Sega est décidément très créatif dans le genre du gun shooting. En attendant le Virtua Cop 3 de l'AM2 et le House of the Dead 3 de Wow, Hitmaker dégaîne le premier.

Avec l'annonce du prochain Indiana Jones 4 et la sortie DVD de Mummy 2, l'Égypte est à la mode. The Maze of the Kings est un titre original qui veut profiter de cet engouement pour le pays de Cléopâtre. On incarne un chasseur de trésors qui pille les tombeaux des pharaons (et la moralité dans tout cela?). Seul, ou avec un partenaire, et armé d'un sceptre magique ancestral, vous allez affronter pièges et ennemis. Le sceptre, malgré sa forme originale, se manie comme un bon vieux gun bien classique à la Virtua Cop (pour recharger, on tire hors de l'écran). En début de partie, on choisit la puissance magique et la vitesse de tir de son sceptre. De la même façon, on devra sélectionner un item parmi les trois proposés. Suivant leur nature, ils pourront vous aider à sortir d'une situation difficile.

Travail d'équipe

Outre éliminer les vagues d'ennemis assez variés, on peut ouvrir des coffres et s'approprier leur contenu, histoire de booster son score. Suivant ses choix et performances à l'écran, le jeu se déroulera de manière différente. En effet, chaque étape est composée de trois ou quatre zones ; une option fixera leur ordre d'apparition. À la fin d'un niveau, on peut échanger items et pouvoir magique avec le second joueur, histoire de varier les plaisirs. Du reste, les deux joueurs se partagent les vies. Un bon travail d'équipe est donc recommandé. Le tout tourne sur une bonne vieille Naomi. Les fans du genre y trouveront de quoi attendre les suites tant attendues de l'AM2 et de Wow. ■



Au début, les ennemis sont peu nombreux.



Un item peut vous sortir d'affaire.



L'Égypte est décidément pleine de surprises !



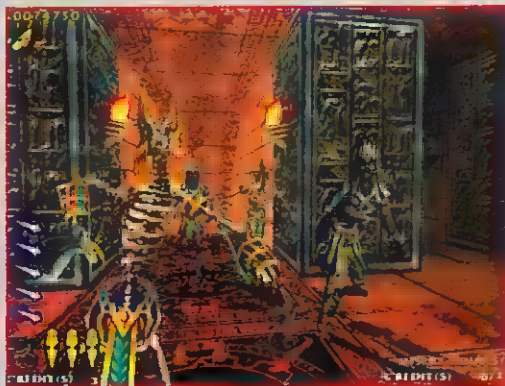
C'est une sorte de House of the Dead en plus rapide.



Les insectes sont loin d'être vos amis !



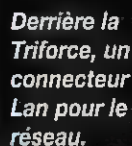
Certains ennemis se cacheront derrière un bouclier.



Les décors sont assez inégaux...



Un air de Mummy 2 ?



Pour Namco, la Triforce est une porte de sortie vitale à une situation problématique : System 246. Trop coûteux, celui-ci ne permettait plus au fabricant de vivre. La Triforce présente l'avantage d'offrir une qualité visuelle de bon niveau pour un prix réduit, à même de signer la fin des System 10, 11 et 12 dans le bas de gamme. Selon les premiers tests réalisés chez Sega, cette carte afficherait des performances proches de celle d'une Naomi. Pour l'instant, Sega a dévoilé sur cette carte une nouvelle version de son Virtua Striker 3 (effet Coupe du monde ?). On attend plus de titres au prochain Jamma de fin d'année. En tout cas, on entend déjà dans les couloirs de Sega des rumeurs propos de licences Nintendo en arcade, mais aussi de croisements avec des hits Namco ! Miam !



蹴
道

shudoh

shudoh

(cameroun)



shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.

Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite

PUMA
pumasoccer.com

SoulCalibur 2

Enfin, jouable !! SoulCalibur n'est pas pour autant fini. En effet, Namco nous a sorti l'apéritif, histoire de nous mettre en appétit. Le plat principal est à venir ! Ripaillons ! Ripaillons !

Après l'AOU Show, Namco avait organisé une présentation devant une presse spécialisée dans un centre situé à Perpète-le-Jasmin. Passé le charme du visuel, on s'assied sur le petit siège. Hop start ! et les choses sérieuses peuvent commencer. Autant dire que l'inquiétude se fait pressante. Mince, les niveaux sont plutôt moches. La lumière, pas top. Pfff, les murs ne sont pas gérés. On ne parle pas des ring out quasi inexistant ! Mouais, les parties s'enchaînent avec l'impression du « on en attendait trop peut-être... » Mais c'est tout de même un jeu. Yotoryama Hiroaki (Soul Edge, SoulCalibur 1 & 3, Tekken 2 & 3) : Tiens, voilà qui vient nous détailler son bébé. Bof, de toute façon, il n'est pas bien impressionnant. Mais, c'est pourtant le type qui a

Oublier SoulCalibur 1

Et la lumière fut ! On a un, le monsieur liste les points qui restent à intégrer dans le jeu. En effet, après la déception du premier volet sur System 1/2, il a bien fait comprendre à son employeur, Namco, que cette suite ne pouvait pas être bâclée (comme le précédent), surtout après le succès rencontré par la version DC avec 1,3 million d'exemplaires ! Du coup, même si Namco annonce pompeusement un 60 d'avancement dans le développement du jeu,

Yotoryama n'en voit qu'à peine 50. Il voulait seulement préparer une version jouable pour l'AOU Show afin de recueillir les premières impressions. Certes, le plus gros a été fait, mais des éléments clés du jeu sont encore à introduire : interaction complète avec les murs, ring out, effectifs, une multitude d'animations dans les niveaux (flammes, drapeaux, etc.), une accentuation des éclairages sur les persos (les niveaux offrent déjà de multiples sources de lumière), suppression des bogues d'affichage, meilleure balance entre les persos, balance du son, introduction des autres modes de jeu... Ouf ! On se sent bien mieux, et l'on peut déjà entrevoir un résultat : la hauteur. Les nuages se dissipent ! Certains resteront sceptiques : on nous promet la lune et au final on a du flan. Sauf que cette fois, Yotoryama a le soutien total de Namco. Oui, SoulCalibur 2 sera le super hit promis !

Oublier Tekken 4...

Pour le moment, on retrouve l'excellence de la version DC, avec une gestion totale de l'espace 3D. Ce qui demande au début un petit temps d'adaptation, mais, à terme, procure un réel avantage lors des combats ! Yotoryama a longuement réfléchi sur ce point à l'issue de la version DC. Il en est arrivé à un système basé sur trois types d'actions, liés entre eux par des relations d'avantage et de désavantage, pour créer une dynamique sur cet espace 3D. Plus clairement, un coup d'épée horizontal arrêtera une tentative de débordement ou d'esquive, mais cette attaque horizontale est vulnérable face à une verticale. Cette dernière ne permet pas de stopper un adversaire en déplacement. Une petite poussée du joystick vous fait marcher, maintenu, il vous fait courir. Changer sa direction (sans aucune commande d'action) vous fait évoluer autour de votre adversaire. On peut réaliser des actions tout en se déplaçant.

Très redoutable

SoulCalibur 2 fonctionne avec quatre boutons, garde, coup vertical, coup horizontal et coup de pied. Des



Ivy se hisse en tête de peloton.

combinaisons de boutons produisent le Soul Charge (super coup), des projections et des coups spéciaux. Le time release débloquera avec le temps des modes et persos supplémentaires. En début de jeu, on ne devrait avoir que les modes arcade et time attack. Côté combattants, on n'en avait que sept dans cette version à 50 %, il devrait y en avoir douze au total (des persos cachés en plus). ■ noter qu'à ce stade, Mitsunugi domine avec sa rapidité et sa puissance (trop ?). De même, la puissance d'Ivy a été grandement accrue et son épée est très redoutable ! Plus vulnérable, Cassandra est desservie par un uniforme très moyen.

Heureusement sa seconde tenue est parfaite. Pour Taki, ses formes sont plus que mises en valeur. ■ D'une manière générale, les visages des persos sont un peu rigides, moins chaleureux que sur Dreamcast.

Le mystère plane

Longtemps maintenu dans l'ombre de Tekken, SoulCalibur est en train d'acquiescer sa place au soleil, devenant même un titre central chez Namco, surtout après les résultats moyens de Tekken. ■ Rare jeu de combat à arme blanche restant, SoulCalibur 2 est annoncé en arcade pour l'été (sortie mondiale). Le mystère plane quant aux versions consoles. ■



Mitsunugi, trop puissant ?



Taki sait aller droit au but !



Cassandra n'est pas très bien mise en valeur.



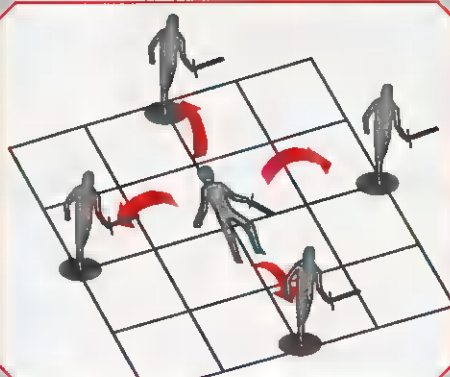
Les divers modes se débloquent avec le temps.



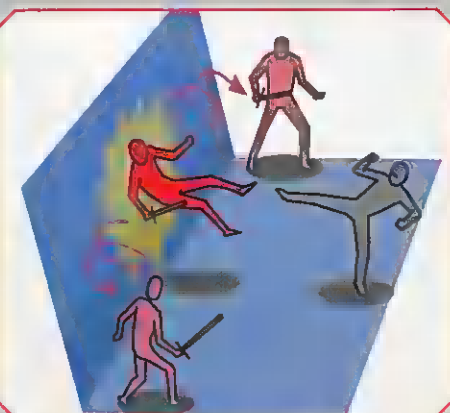
Taki met ses formes très en valeur !

ALLEZ DEBOUT !

On peut se rétablir ou se redresser en toutes circonstances...



Après avoir été mis au tapis...



Après projection contre un mur...

SoulCalibur 2



Ivy est dotée d'une puissance insoupçonnée!



SC2 est allé au bout du System 246!



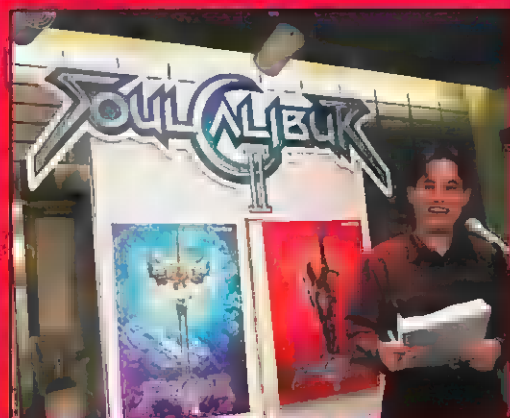
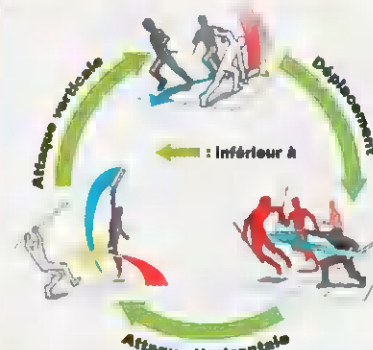
Le combat au pied est plus développé.



Nightmare, l'un des persos les plus réussis du jeu.

TROIS ACTIONS

Voici le trio, à la base de ce SoulCalibur 2. Une bonne compréhension de ces relations vous fera découvrir un nouveau SoulCalibur et vous fera gagner!

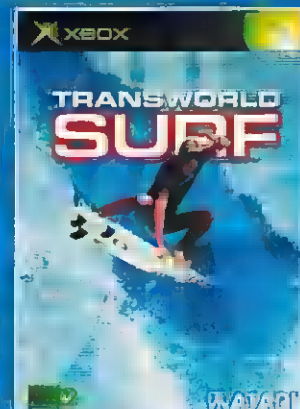


Yōtōriyama peut avoir le sourire. Il a enfin le soutien total de Namco!

"Le plus beau jeu de surf disponible,
toutes plateformes confondues". Consoles Plus

www.atari.com
www.transworldgames.com

WAVE*



BILLABONG
www.billabong.com

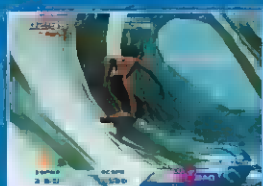
Développé



ATARI

ATARI INTERACTIVE INC. ©2001. ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 INFOGAMES. TRANSWORLD, TRANSWORLD SNOWBOARDING, AND TRANSWORLD SURF ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TIME4 MEDIA, INC., USED BY INFOGAMES UNDER LICENSE. BILLABONG AND THE WAVE DEVICE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS. SUBSIDIARIES OF BILLABONG INTERNATIONAL LIMITED. ALL COPYRIGHT IS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS. MICROSOFT CORPORATION, IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. VAGUE

TRANSWORLD SURF



Les meilleurs surfeurs mondiaux : Taj Burrow, Andy Iron, Christian Fletcher, Shane Dorian et bien d'autres...

Les plus beaux spots : G-Land, Teahupoo, Pipeline, Tavarua...

Les tricks les plus chauds : aeriels, floaters, kickflips...

Des vagues au réalisme jamais vu, toujours différentes.

Toute l'expertise de TRANSWORLD, le magazine référence de la glisse US au service d'un jeu ultra fun.

ENFIN UN VRAI JEU DE SURF



Rave Groove Adventure

Rave, une des licences d'animé très en vogue, est l'occasion pour Konami de nous offrir une adaptation sur Game Cube.

Après une version PSone assez moyenne, Konami vise désormais la GC et la GBA. Parlons du jeu GC. Il s'agit d'un jeu d'action (de combat ?) en 3D, basé sur les divers personnages de la série. Le jeu comporte un mode scénario, basé sur une histoire inédite, ce qui devrait contenter les fans. Les événements s'affichent à l'écran via des pages 2D et des dialogues parlés, le tout respectant l'œuvre originale (graphismes et son).

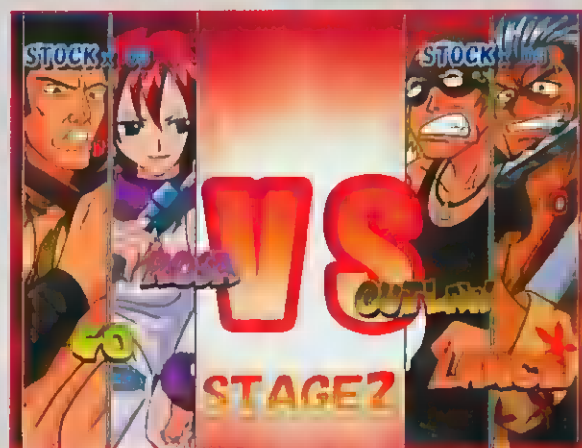
Baston pour bébés

Dans RGA, votre quotidien consiste à vous battre sur un ring 3D comportant nombre d'éléments, dont certains sont destructibles. La possibilité de ramasser des options (Groove DC), comme dans Power Stone, ajoute du

piquant à l'ensemble. Le mode multijoueur permet à quatre personnes de se taper dessus dans de multiples configurations : 2 vs 2, 1 vs 3... Le système de combat est assez classique, encore une fois similaire à Power Stone. Pour coller à la série télé, on a également droit aux Groove Attacks et autres coups spéciaux. La 3D est assez simpliste. Certes, le jeu vise un public jeune, mais tout de même... Avec un catalogue aussi fourni que celui de Konami, on a du mal à croire que l'éditeur ait vraiment besoin de faire ce genre d'opération. Mais vous me direz, quand on se souvient du massacre qu'ils ont fait de Goemon sur PSone et GBA, on va finir par croire qu'il n'y a plus de pilote aux commandes de l'avion Konami... Vivement la sortie de Biohazard, le 22 mars prochain, et que l'image de la GC change enfin auprès des éditeurs. ■



Sous le coup, vous êtes immobilisé !



Le jeu autorise la foire d'empoigne à quatre.



La GC est pourtant capable de bien mieux...



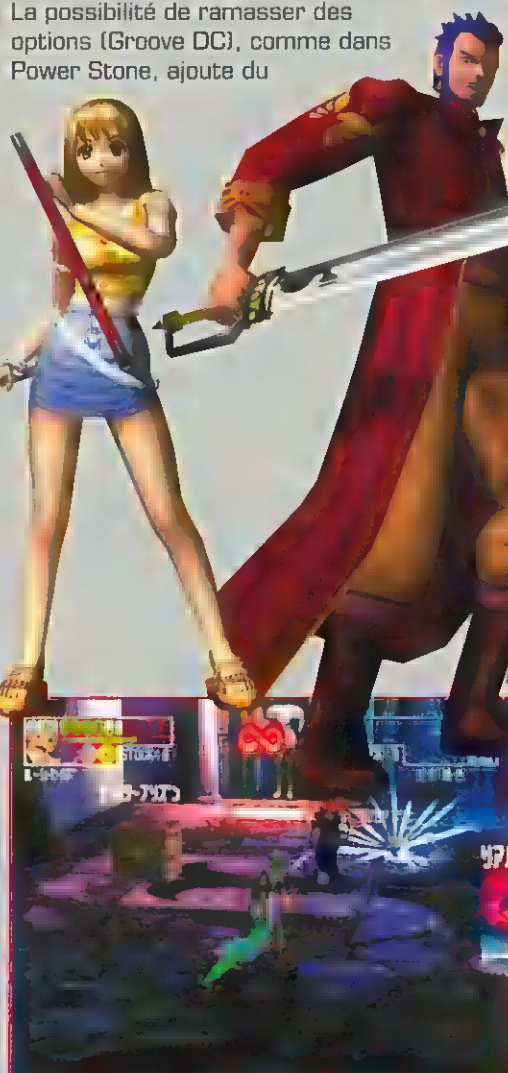
L'adversaire a récupéré un bouclier.



Ce perso peut vous atteindre de très loin.



L'onde de choc vous balaie !

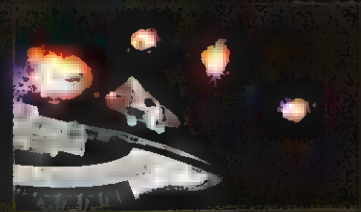


Les options apparaissent clairement.

STAR WARS™ JEDI STARFIGHTER™



Retour en Force



- Utilisez les pouvoirs de la Force aux commandes du Chasseur Jedi, le vaisseau inédit du film *Star Wars* Episode II.
- La célèbre série *Star Wars* Starfighter revient sur PlayStation®2 avec plus de 15 missions intenses en mode solo ou 2 joueurs.



PlayStation 2

www.Jedistarfighter.com
Site officiel *Star Wars* : www.starwars.com



japon

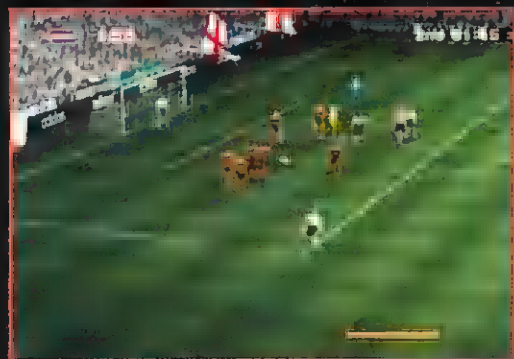


最新情報 プレビュー

World Soccer Winning Eleven 6



WE 6 se prépare à remporter la Coupe du monde des jeux de foot!



La bible du jeu de foot se perfectionne.



L'entraînement, véritable minijeu!

Winning Eleven s'est rapidement imposé au fil des rencontres comme le leader en matière de jeu de foot sur console. À l'approche de la Coupe du monde (on est les champions!), Konami se devait de nous sortir une nouvelle suite. Ça vient.



Spécialiste des licences, Konami tire tous azimuts. Les licences coûtent cher, aussi faut-il les amortir... Du coup, Winning Eleven 6 sortira en même temps sur PS2, GBA (World Soccer Wi-Ele) et PSone (Winning Eleven 2002). À cette offensive massive, ajoutez Winning Eleven 6 Final Edition en fin d'année sur PS2 (et Perfect Striker 5?). Enfin, courant mars, on aura Jikkyu World Soccer 2002 sur Xbox et Game Cube. Bref, c'est l'usine! Si on considère que Winning Eleven 5 Final Edition (au Japon) était peu de choses près la perfection, qu'est-ce que cette sixième version peut-elle apporter de plus?

Captivantes

Quatorze stades, des animations trois fois plus détaillées, une vue toujours de côté mais décalée pour mieux apprécier les formations. Sans oublier 35 nations licenciées FIFPro au lieu des 29 précédentes (les heureux promus: USA, Argentine, Ukraine, Uruguay, Cameroun et Chili), les données des joueurs et équipes remises à jour (sans parler du nouveau ballon Adidas) et une meilleure modélisation des visages. On nous sert une musique de champions avec Queen (*We will rock you* et *We are the champion*) dès l'ouverture (120 secondes)! Quarante équipes de troisième division font leur entrée dans la Master League aux côtés des divisions 1 et 2 (encore un peu et on aura droit à la division d'honneur!). On peut modifier certains paramètres des joueurs, louer les services des vedettes ou créer sa propre équipe (jusqu'au maillot!) pour l'exporter dans les divers modes du jeu. En guise de mini-jeux, les phases

d'entraînement s'annoncent captivantes, avec des exercices comme le coup franc ou le dribble. Bref, Konami est en voie de remplir son pari, faire mieux que Winning Eleven 5 Final Edition. Dur pour la concurrence! Alors, WE6, champion du monde? ■



Des animations encore plus poussées!



Konami marque un but. Attendons la réaction de EA.

XBOX™
COMPATIBLE



Adrenalin Wheel

Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™, pédalier séparé
plus repose talons.

Adrenalin Wheel Pedals Free

Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™,
sans pédalier.



Adrenalin Pad

Manette compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™.



Câble Optique
pour Xbox™



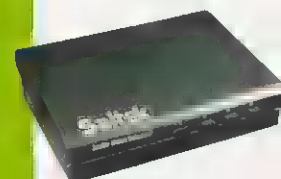
Câble S-Vidéo
pour Xbox™



Câble
Audio/Vidéo
pour Xbox™



Câble RGB
SCART
pour Xbox™



AV sélecteur
pour Xbox™
Système 4 en 1

L'univers Xbox™ s'offre à vous !

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transecom s.a. une société du groupe SAITEK



Nom (en capital) _____
Prénom (en capital) _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
email : _____

XBox™, Game Cube™,
Game Boy Advance™, Playstation2™ :
volants, manettes, accessoires

Saitek

Mario, sur tous les fronts !

MARIO TENNIS

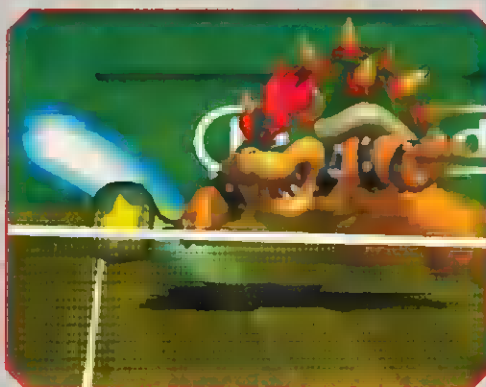
Développé par Camelot, comme ce fut le cas pour la version Nintendo 64, Mario Tennis signe son grand retour et ouvre très certainement le défilé des autres titres vedettes signés Nintendo sur Game Cube. Tout comme Mario Sunshine, Mario Tennis ne renie en rien l'héritage de la N64, au contraire... Du reste, il profite d'une jouabilité éprouvée sur la 64 bits pour aller plus loin et offrir, non seulement une jouabilité plus réaliste, mais aussi un fun encore plus abouti. Les commandes simples de la version N64 devraient être conservées telles quelles. Tout comme son petit frère Mario Golf, ce jeu serait à un stade de développement assez avancé, laissant supposer une sortie pour le second semestre. Camelot ayant par ailleurs déjà assuré le développement de Mario Tennis GB, on peut penser que la compagnie planche sur une version GBA compatible avec la version GC...



Nintendo / 2002



Le niveau de détail est largement accru sur GC!



On note déjà une foule de nouveaux effets spéciaux.



La Game Cube proposera des coups encore plus spectaculaires!



Les textures ont été soignées pour un plus grand confort visuel.

MARIO GOLF

Effaçant Seta qui avait marqué l'ère Super Famicom, Camelot est devenu le grand spécialiste du golf sur console. On rappelle que ce développeur est à l'origine de belles légendes comme les séries Shining Force mais aussi de Mina no Golf pour le compte de SCEI. Avec GT, c'est très certainement l'un des rares succès de Sony en tant qu'éditeur. L'année 2001 avait été marquée par le retour de Camelot chez Nintendo, à l'occasion du développement des versions N64 et GBC de Mario Golf de Mario Tennis 64. Du coup, SCEI a dû prendre en charge lui-même la succession pour Mina no Golf 3 sur PS2. À l'image de Mario Tennis sur Game Cube, Mario Golf semble prendre la même voie avec un environnement 3D plus abouti, offrant des situations plus funs aux joueurs. Il s'adressera aussi à un public plus âgé avec un niveau de réalisme accru, tout en conservant les commandes simples qui ont fait sa réputation.



Nintendo / 2002



Les adultes seront-ils séduits?...



C'est parti!

Nintendo n'avait pas pris la parole depuis un certain temps, on comprend pourquoi. Mario travaillait dur, en secret. Rien d'étonnant, certes, mais une chose est sûre, les jeux arrivent sur Game Cube !

Nintendo nous livre non seulement les premières images de son très attendu Mario Sunshine, mais s'offre également le luxe de nous dévoiler pour la première fois les versions Game Cube de ses super-hits, Mario Tennis et Mario Golf ! On nous promet de nouvelles surprises pour l'E3 de mai, avec, entre autres, des versions jouables de Mario Sunshine et Zelda. Un Pokémon est attendu sur Game Boy Advance vers la fin d'année, au Japon puis aux USA (si tout va bien), pour terminer par l'Europe au tout-début 2003. Nintendo étudie aussi plusieurs versions Game Cube, avec des approches différentes à chaque fois. La Nintendo Space World 2002 pourrait se transformer en test public de jeux différents. Dernièrement, Konami aurait déprogrammé son Jikkyu World Soccer 2002 (Perfect Striker) pour Xbox, ne maintenant que la version Game Cube. Capcom a annoncé, pour sa part, l'arrivée d'une version GG de Capcom vs SNK. ■

MARIO SUNSHINE



Poursuivi par une plante carnivore ?...



Du haut des arbres, on a une meilleure vue des environs.

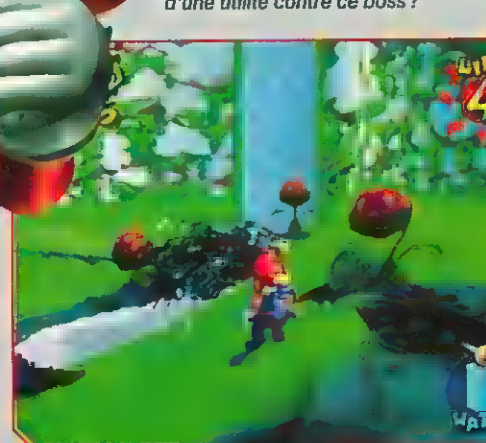
Mario et la princesse Peach sont en vacances sur l'île paradisiaque de Dolpick. Or, ce qui devait être un séjour de rêve tourne au cauchemar. En effet, un homme mystérieux, répondant au signalement de Mario, a défiguré l'île avec des graffitis abominables. Mario doit prouver son innocence et donc partir sur les traces de l'imposteur, sans oublier de nettoyer les lieux de leurs salissures. Devant ce nouveau challenge, Mario devra compter sur son saut, de nouvelles actions (grimper aux arbres, ou glisser sur des fils électriques...), et enfin sur sa nouvelle arme : une pompe. L'eau est projetée de la même manière que dans Luigi Mansion. Du reste, on se demande si la pompe sera capable de projeter autre chose que de l'eau, toujours à l'image de Luigi. À l'écran, on note la jauge de la pompe et des compteurs (vie, pièces et étoiles), dont on ne connaît pas encore exactement les détails. Mario ■ marqua le passage de la série à la 3D, ce Mario Sunshine se base évidemment sur l'héritage Nintendo 64, pour l'amener à maturité avec une exploitation plus aboutie de l'espace 3D.



Votre pompe sera-t-elle d'une utilité contre ce boss ?



Mario Sunshine promet des passages délicats !



Mario, plombier ou nettoyeur ?



Qui se souvient du jeu sur Super Famicom ?

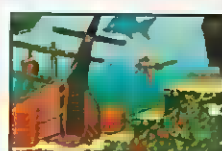
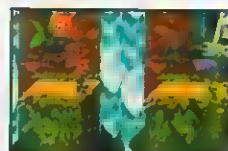
FORMULE ULTRA-CONCENTRÉE



ENRICHIE EN
ACTION ET
EN AVENTURE

**EXTRA PETIT
EXTRA FORT**

*Crash revient avec une nouvelle formule encore plus puissante sur Game Boy Advance™ ! Plus petit mais toujours plus fort, Crash évolue désormais à travers 6 environnements totalement inédits, répartis sur plus de 20 niveaux et 3 modes : plate-forme, contre la montre, collecte de gemmes. Bref, avec **CRASH BANDICOOT XS**, vous allez décrasser votre console en un clin d'œil !*



**Vicarious
Visions™**

GAME BOY ADVANCE

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



BRITNEY'S DANCE BEAT

Shigeru, Britney, Spider-Man, que des vedettes cette fois-ci! Et autant de DVD pour accompagner toutes ces stars. Que du bonheur....

Le jeu du film du comics

TOP/FLOP

■ TOP DES SORTIES AU JAPON DU 21/01 AU 17/02.

- 1 - Virtua Fighter 4 (PS2): 462 600
- 2 - Grandia X (PS2): 209 000
- 3 - FFX International (PS2): 154 000
- 4 - Samurai (PS2): 140 000
- 5 - Sangokushi VIII (PS2): 138 000
- 6 - Tales of Phandom vol.1 (PS): 70 000
- 7 - Sangokushi Senki (PS2): 68 500
- 8 - Tokyo Majin Gakuen (PS): 49 000
- 9 - Exciting Prowres 3 (PS2): 44 500
- 10 - Space Channel 5 Part 2 (PS2): 43 000

■ MEILLEURES PROGRESSIONS AU JAPON DU 21/01 AU 17/02. Entre parenthèses : les ventes cumulées.

- 1 - Virtua Fighter 4 (PS2): + 462 600
- 2 - Grandia X (PS2): + 209 000
- 3 - FFX International (PS2): + 154 000
- 4 - Samurai (PS2): + 140 000
- 5 - Sangokushi VIII (PS2): + 138 000
- 6 - Super Mario Advance 2 (GBA): + 85 000 (600 000)
- 7 - Tales of Phandom vol.1 (PS): + 70 000
- 8 - Sangokushi Senki (PS2): + 68 500
- 9 - Dobutsu no Mori+ (GC): + 63 300 (360 000)
- 10 - Smash Brothers DX (GC): + 50 000 (1,02 million)

■ FLOPS DU MOIS AU JAPON DU 21/01 AU 17/02.

- 1 - Cho Gals! (GBC): 5 600
- 2 - SSX Tricky (PS2): 6 300
- 3 - Guilty Gear X Advance (GBA): 7 300
- 4 - Madden Football 2002 (PS2): 8 000

■ **COMBOS.** Au Japon, Toshiba lance une collection de combos télé-magnétoscope-DVD. L'ensemble est compact et a été conçu pour tenir dans



des intérieurs japonais, souvent exigus.

Attention, le bulldozer Spider-Man est en marche, et il s'apprête à tout écraser sur son chemin. Le film qui sortira le 12 juin en France sera accompagné de goodies, de produits dérivés et, bien sûr, d'un jeu vidéo !



Spider-Man, le jeu du film inspiré du comics, qui sortira le

12 juin, vous verra incarner l'adorable Peter Parker, qui découvre peu à peu ses pouvoirs. Ce sera l'occasion de voir son apparence physique évoluer, tout comme ses costumes. Suite à la morsure d'une araignée nourrie au maïs transgénique, Peter deviendra le super héros très populaire que l'on connaît : l'Araignée. Au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu, l'apparence physique de Peter Parker évoluera. Il deviendra plus musclé et laissera son corps d'adolescent rachitique aux oubliettes. Ce sera aussi l'occasion de voir son costume de super-héros changer au fil des heures. Vêtu au départ d'un simple sweat-shirt mal coupé, il revêtira sa véritable combinaison après maints efforts. Dans ce jeu d'action 3D,

mélangeant baston, exploration de niveau et promenades entre les buildings de New York façon Tarzan (et comme dans le comics, la toile d'araignée est accrochée à... rien), Spider-Man devra se servir de ses pouvoirs arachnéens pour battre ses ennemis.

Gros méchants

Il pourra donc s'accrocher aux murs, ou encore, attirer les ennemis en les engluant dans sa toile. Spider-Man aura aussi l'occasion de combattre ses pires adversaires : le Bouffon vert, le Vautour, Shocker... sans oublier Kraven le Chasseur ou encore le Scorpion. Le scénario est riche en rebondissements et sera très fidèle à celui du film. Dans la version anglaise du jeu, les voix du héros ont été doublées par Tobey Maguire, le véritable acteur du film.

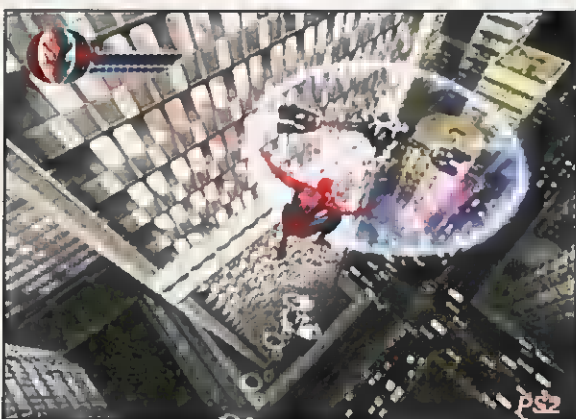
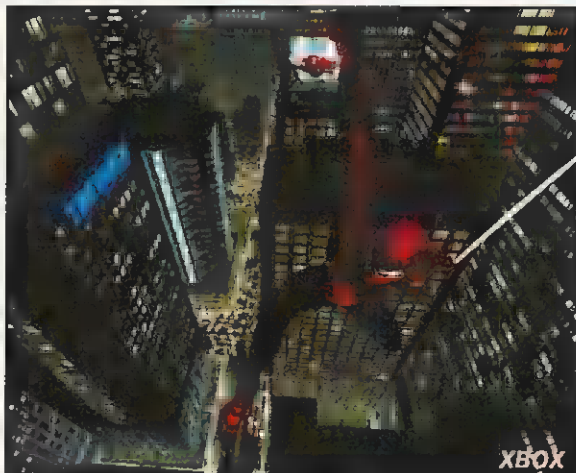
Quant à la version française, les négociations sont en cours pour profiter de la véritable voix du film. L'un des grands intérêts du jeu réside dans la possibilité de s'accrocher aux murs. En effet, Spider-Man, grâce à ses petits crochets invisibles dans les doigts, peut



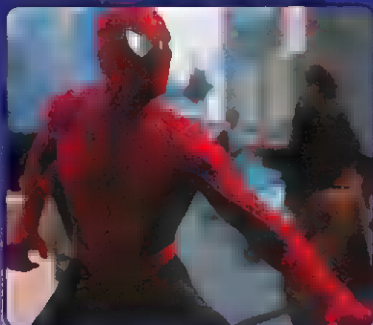
ramper sur les murs ou rester pendu au plafond. De ce fait, l'exploration des niveaux devient beaucoup plus vaste.

New York, New York !

Notre héros peut aussi se servir de ce pouvoir pour éviter la bagarre, surtout quand il est en manque d'énergie. Le jeu est composé de près de vingt missions, dont des lieux chers aux amoureux du comics : le zoo de New York, le pont de Brooklyn, le toit d'un building, ou encore les entrailles du métro. Notons pour finir que les développeurs ont pris soin d'effacer toute trace des Twin Towers du World Trade Center, tout comme dans le film... Développé par les Américains de Treyarch, Spider-Man, le jeu tiré du film tiré du comics créé par Stan Lee, sera aussi édité par Activision (qui nous avait déjà servi pas mal d'autres Spider-Man). ■



LE FILM DU COMICS



Spider-Man, le film, sortira en France le 12 juin. Auront l'honneur de jouer dans cette production signée Sam Raimi,



Tobey Maguire (dans le rôle-titre), Kirsten Dunst (dans le rôle de Mary Jane Watson), et Willem Dafoe (dans le



rôle du Green Goblin), entre autres. Effets spéciaux à frissons garantis. Rendez-vous dans les salles de ciné!



PS2



XBOX



PS2



XBOX

À LA LIGNE

■ **PLAYSTATION 2.** Au Japon, Sony a tenu une conférence au sujet de l'avenir en ligne de la PlayStation 2. Nombre d'éditeurs ont exposé leurs projets, dont Capcom avec un Bio Hazard Network. Cette présentation a semé la confusion après l'annonce de l'exclusivité de la série sur Game Cube. Explication : le jeu PS2 ne sera pas développé par Mikami (le père spirituel de la série), mais par Funamizu (Auto Modellista). Ce que permettrait le contrat entre Capcom et Nintendo... De son côté, Sony fut assez vague sur sa politique. Il sera possible d'utiliser les services de différents providers ; par contre, la compatibilité entre eux ne sera pas garantie.

■ LES JEUX EN LIGNE À VENIR.

Capcom : Bio Hazard Network, Auto Modellista, JoJo, Pride, Clocktower 3.

Koei : Nobunaga Online, Hoshinengi 2.

SCEI : GT Online, Minano Golf Online, Arc the Lad Online, Kumauta, Mojiburibon, Futari no Fantavision, Poporo Cross, Boku.

Square : FFXI.

Namco : Seven 2, Clockwork Online, Ace Combat Online, Ninja Assault, Pacman World 2, Axis, Ganba Collection, SoulCalibur 2, Tales of Destiny 2, Moto GP3, Ridge Racer 6, Time Crisis 3.

From Software : Armored Core Sigma, Armored Core 3.

Atlus : Shin Megamitensei.

Arika : Dungeon of Druaga.

Genki : Shutoko Battle Online.

Konami : Bemani, Kengo 2, Winning Eleven 6, Gensosui-koden 3, Powerful Proyakku 9, Tokimeki Memorial Girl's Side.

Sega : Gurgur Onsen, Hundred Swords, Power Smash 2 Virtua Tennis 2, Shaker & Tamburin.

Hudson : Bomberman Online, Bomberman Land, Momotaro.

EA : FIFA World Cup 2002, Project FIFA World Cup.

Enix : Star Ocean 3.

Bandai : Gundam Gilen no Yabo, .hack, Digimon World.

AU CHOIX



■ **ANNEAUX.** Le jeu inspiré du roman *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien sortira sur GBA sous la bannière de Vivendi Universal. Lord of the Rings Part One reprendra l'histoire des deux premiers tomes de la saga : *La Communauté de l'anneau* et *Les Deux Tours*. On incarnera les hobbits Frodon, Sam, Merry ou Pippin, le magicien Gandalf, le rôdeur Aragorn, l'elfe Legolas, le nain Gimli ou le guerrier Boromir.

■ **RETRAITE.** L'illustre Hiroshi Yamauchi prendra sa retraite en juin 2002. Patron de Nintendo depuis 53 ans (le monsieur en a 74), Yamauchi s'en est décidé à laisser le pouvoir à un comité, et non à une seule personne. Après la sortie de la Game Cube en Europe, Hiroshi pourra partir en paix.

■ **LANFEUST.** Ceux qui connaissent *Lanfeust de Troy* sauteront de joie : la BD heroic-fantasy de Tarquin et Arleston sera portée en jeu vidéo. Malheureusement, cette adaptation n'est prévue que sur PC pour l'instant. Sortie prévue pour avril 2003 en France. On peut toujours espérer une version Xbox...



TAZ WANTED

Changement de dimension



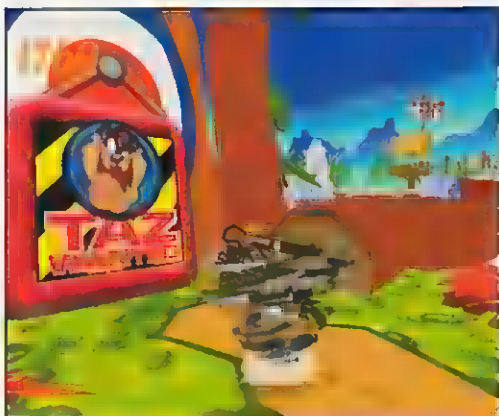
Juin

Pour le grand retour de Taz, Infogrames nous

annonce une bestiole branchée et dans le vent. Rappeur, surfeur, DJ, notre héros est méconnaissable. Cela dit, il est toujours prêt à déclencher ses tourbillons dévastateurs pour défier l'éternel Yosemite Sam. Ce jeu a été élaboré en 3D avec la technologie du « cell-shading », comme Jet Set Radio. Taz



est donc bien modélisé en 3D, mais les textures appliquées donnent l'impression d'un véritable dessin animé en 2D (les captures d'écran sont issues de la version Xbox). ■



GITAROO-MAN

Un œil sur la guitare...

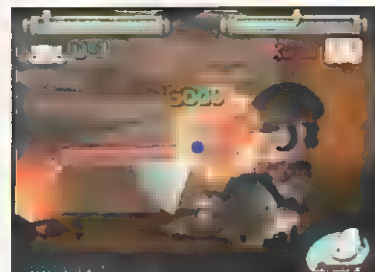


Juillet

Le fait que Gitaroo-Man sorte en France constitue en soi un petit événement. En effet, qui l'aurait cru ? Pour séduire le public français, Gitaroo-Man aura bien du



mal. Ce jeu de musique met en scène un adolescent coincé, qui, guitare en main, se transforme en super-héros. Pour sortir des coups offensifs, il faudra enchaîner des combinaisons de boutons avec les commandes analogiques. Le niveau de difficulté est extrêmement élevé, mais l'intérêt du jeu n'est pas en reste. Disponible au Japon depuis belle lurette, Gitaroo-Man propose des musiques de bonne facture, avec, bien sûr, une grande part laissée à la guitare, qui alterne sons acoustiques, saturés ou cristallins. ■

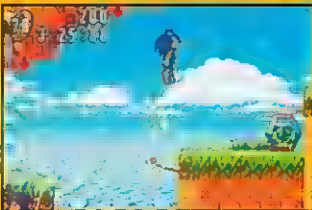


DROIT D'ASILE

■ **MONSTRES.** Les monstres de Pixar auront aussi leur tanière sur Game Cube. C'est THQ qui s'occupe de l'adaptation. Le jeu sera légèrement différent des versions PS2 et PSone. Sortie en automne 2002.

■ **ACCLAIM AIME LA GAME CUBE.** Acclaim lance l'offensive Game Cube. En effet, l'éditeur se montre très persuasif, avec l'annonce de titres tels que Crazy Taxi, 18 Wheeler, Extreme G3 et Dave Mirra Freestyle BMX. Déjà sortis en version américaine, la plupart accompagneront le lancement de la Game Cube en Europe.

■ **SONIC.** Testé dans C+ 121 (95% - Consoles+ d'or), l'excellent Sonic Advance sur GBA sera disponible en France en mars. C'est Infogrames qui a récupéré les droits pour la distribution des jeux Sega sur GBA.

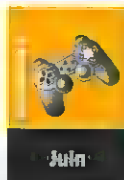


■ **SUPERMAN.** Notre super héros préféré trouvera enfin une console pour l'héberger. Ce sera sur Xbox ■ il s'agira de l'adaptation du dessin animé. Sortie courant 2002.



V-RALLY 3

Gadoue Gadoue Gadoue



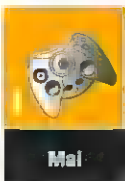
Après deux épisodes sur PlayStation qui ont fait couler beaucoup d'encre, voici enfin le troisième volet de la série. Et ce sera sur PS2. Ce nouvel opus de V-Rally bénéficie toujours de la « french touch » qui avait fait son succès, car il est à nouveau développé par le studio français Eden sous la bannière de la société lyonnaise Infogrames. On nous promet plein de polygones pour les circuits et des voitures fidèlement modélisées, ainsi qu'un affichage en

haute résolution. Bref, la totale. On retrouvera, bien sûr, toutes les voitures officielles du championnat du monde. Après WRC de Sony, et avant Colin McRae Rally 3 de Codemasters, vous pourrez patienter avec ce V-Rally 3. ■



CRASH

Crash Test Dummies



Rage s'installe sur Xbox avec un premier titre qui nous rappelle étrangement le principe de Destruction Derby, avec des voitures au look très agressif. Crash

fait honneur au bourrage. En effet, le but est de détruire les autres voitures, toutes enfermées dans une arène. Il y a quelques variantes dans les règles du jeu et dans le décompte des points. Enfin, globalement, le but est de survivre

jusqu'à la fin du temps imparti. Crash fait donc la part belle aux accidents et aux tamponnages. Ils sont d'ailleurs très spectaculaires, et les vibrations saisissantes qui les accompagnent donnent encore plus de piment au show.



PS2

■ **PACK PS2.** Depuis le 1^{er} mars 2002, Sony commercialise en France un nouveau pack pour la PS2. Ce nouveau pack intègre la console, un paddle, et enfin la précieuse télécommande DVD officielle, ■ tout pour un prix de 299 euros. Par rapport au prix du pack précédent, c'est un peu comme si Sony vous offrait la télécommande. Pas de quoi s'exciter, mais c'est quand même une bonne nouvelle !

■ **PLATINUM 2.** Le retour de la gamme Platinum est enfin annoncé en France. Bien sûr, cela concerne cette fois-ci les jeux PS2. ■ les premiers titres élus ne sont pas à proprement parler ce qu'on appelle des petits calibres. Désormais, pour 25 euros, vous pourrez vous procurer au choix : Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament, Formula 1 2002, Dead or Alive, Timesplitters, Oni, Crazy Taxi, Red Faction ou Star Wars : Starfighter. Encore une bonne nouvelle pour les petites bourses !

■ **HALTE ! LÀ...** D'après le moteur de recherche Altavista.fr, voici le classement des cinq jeux ayant fait l'objet du plus grand nombre de requêtes de la part des internautes français pendant le mois de février 2002. On peut constater que ce sont essentiellement les jeux PS2, et dans une moindre mesure, les jeux PC, qui remportent la palme de la curiosité.

- 1 - Half-Life (PS2/PC)
- 2 - Medal of Honor (PS2/PC)
- 3 - Dark Age of Camelot (PC)
- 4 - Grand Theft Auto 3 (PS2)
- 5 - Devil May Cry (PS2).

■ LA PUISSANCE KABYLE 2...

Kaelo n'a pas pu résister à retourner chez le coiffeur ! Il en est ressorti vivant au bout de cinq heures, et arbore désormais une superbe coupe blond platine, qui le fait ressembler à Mae West, sans les seins...

BARBARIAN

Barbie peut se rhabiller



Mai

Avec un nom pareil, on s'attendait à un jeu de duels à l'épée, sanglants et gores, avec décapitations et amputations à la clé.

Eh bien non, Barbarian sera un jeu de baston à la Power Stone, avec un minimum d'effusion d'hémoglobine et une violence pleine de retenue. Le but du jeu sera de rester le dernier survivant dans une arène où se battent quatre guerriers féroces, à choisir parmi dix. Il sera possible d'utiliser plein d'objets du décor pour taper sur la tête des autres, tels des rochers, des tonneaux, des

pilliers et même des arbres ! De plus, les surprises seront nombreuses, car les douze arènes sont gigantesques, et souvent constituées de plusieurs niveaux. Le jeu comportera aussi une dimension aventure, avec des quêtes à réaliser, selon le personnage choisi. ■



PARA PARA PARADISE

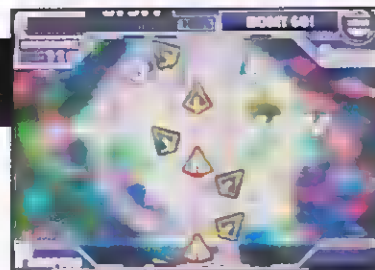
Chorégraphie d'enfer



Import

Au rayon japonaiseries dont raffolent Gia et Kael, Para Para Paradise figure en tête. Il s'agit bien sûr d'un jeu de musique, dans la

lignée de Dance Dance Revolution et de Beatmania. Donc, à l'écran, pas de surprise : des flèches défilent, indiquant le bon moment pour actionner certaines touches. Mais là où Para Para Paradise accroche l'attention, c'est au niveau des commandes physiques. Ce coup-ci on n'a pas droit à un tapis, ni une guitare, mais à cinq bornes à capteurs infrarouges posées au sol. Pour actionner une touche, il faut donc passer sa main (ou son pied) au-dessus de la borne correspondante. Ce qui oblige à élaborer des chorégraphies



efficaces, afin d'enchaîner les commandes qui défilent à l'écran. Le principe est simple, accrocheur, et cette fois-ci, le niveau de difficulté est peu élevé. Dommage que les musiques trop « japop » soient si répétitives. On se laisse facilement prendre au jeu, surtout que le ridicule ne tue plus depuis longtemps... Merci à Akiba (12, rue de la Forge-Royale, 75011 Paris) pour nous avoir prêté le jeu (Environ 118 euros). ■



Tomato Adventure

Avec un nom comme ça, on s'attendait à la simulation ultime de pizzaiolo. Eh bien non, Tomato Adventure se classe plutôt dans le genre aventure-RPG, avec, en vedette, des tomates. La pub de ce jeu Nintendo sur GBA (non

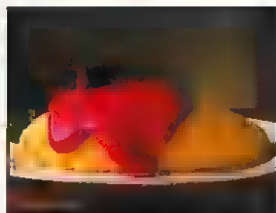
disponible en France) est au moins aussi délirante que le concept. Le spot met en scène du coulis de tomate versé sur une espèce de pâte non-identifiée. Au bout d'un certain temps, le coulis donne naissance à une petite ville...



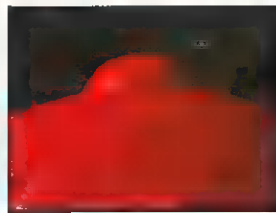
(Sur une chanson de fou)
« Tomato... »



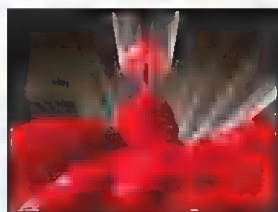
« ... matomatomato... »



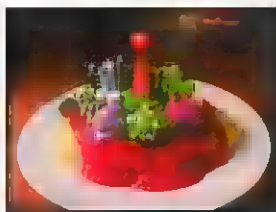
« ... Kechapuppu... »



« ... Tomato... »



« ... toma-to... »



« Bienvenue au royaume
de Tomato Ketchup! »



« Il y a toujours quelque
chose... »



« ... qui se passe dans le
royaume de la tomate. »



« Batailles originales,
mécanismes, etc. »



« Quelque chose se passe
à tout moment! »



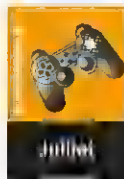
« Game Boy Advance,
Tomato Adventure... »



(Son de trompette)
« Nintendo! »

AGGRESSIVE INLINE

Tous en ligne!

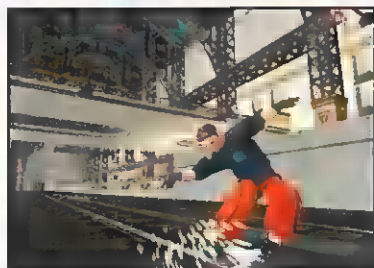


Le nouveau jeu extrême d'Acclaim sera une simulation de roller agressif. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, il s'agit

d'une discipline qui se pratique avec des rollers en ligne blindés aux pieds, et le but est de faire des figures, à l'aide de tremplins ou de rails, par exemple. Aggressive Inline, développé par Z-Axis (déjà



responsables de Dave Mirra Freestyle BMX), bénéficiera du parrainage de Chris Edwards. Le jeu disposera de neuf niveaux énormes, dont des rampes et des half-pipes vertigineux, où vous pourrez enchaîner des tricks et des figures de folie. Le jeu sera vraisemblablement construit autour d'objectifs à remplir dans chaque niveau, comme la série des Tony Hawk's Pro Skater. ■

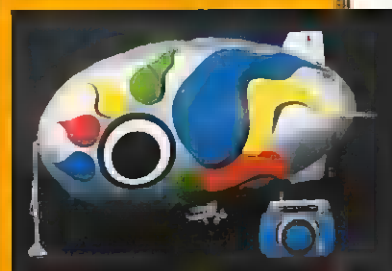


news

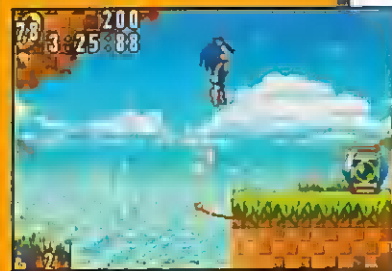
DIVERS

■ **PACK NUMÉRO 2.** Pour continuer avec les bonnes nouvelles, un autre pack PlayStation 2 ■ été mis en vente en France. Cette fois-ci, c'est un lot qui comprend ■ jeu fabuleux de Konami. Il s'agit bien sûr de Metal Gear Solid 2. Vous pourrez vous procurer ce pack, incluant la console et le jeu, pour la somme de 349 petits euros.

■ **CHORO-Q.** Au Japon, Takara a franchi le pas entre la réalité et le virtuel. Le Japonais a carrément transposé ses Choro-Q dans le monde réel en lançant toute une gamme de mini voitures électriques qui trouveront leur place dans des parcs à thème.



■ **SONIC.** Testé dans C+ 121 (95% - Consoles+ d'or), l'excellent Sonic Advance sur GBA sera disponible en France, le 8 mars 2002. C'est Infogrames qui a récupéré les droits pour la distribution des jeux Sega sur Game Boy Advance.



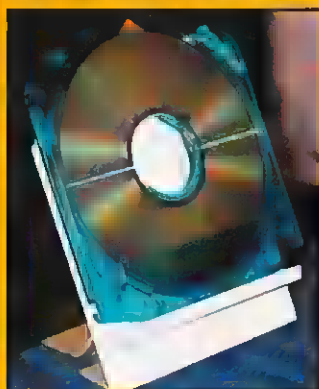
DIVERS

■ **SNAKE.** Petite info marrante. Lors de la



conférence de presse pour le lancement de Metal Gear Solid 2 sur PS2 en Europe, à la question : « Quel acteur voyez-vous dans le rôle de Solid Snake au cinéma », Hideo Kojima a répondu : « Russell Crowe ou Hugh Jackman ». Pour mémoire, le premier jouait les gros bras dans *Gladiator*. Quant au second, il rayait les murs avec ses griffes dans *X-Men*. Un choix intéressant, et vraiment surprenant. Sur la photo, de gauche à droite : l'animateur de la conférence, Scott Dolph (le pitbull de Kojima) et Hideo Kojima.

■ **FORCE BLEUE.** Le DVD est à peine devenu un nouveau standard à travers le monde, que les constructeurs s'empresent déjà d'annoncer sa mort prochaine. En effet, une nouvelle technologie a été mise au point : le Blu-Ray Disc. Une seule de ces galettes pourra contenir environ 30 Go de données.



Blu-ray Disc

GRAND PRIX 4

Un petit nouveau dans le circuit



Juin

La référence de la simulation de F1 sur PC arrive enfin sur console. Créé par Geoff Crammond – une figure illustre du monde PC –, ce troisième épisode s'était imposé comme le meilleur de tous, malgré une concurrence acharnée. Ce quatrième volet est développé en

même temps sur PC et Xbox. Ce qui augure de bons espoirs, et bien des soucis pour ses rivaux sur la toute jeune console de Microsoft. ■



TEST DRIVE OVERDRIVE

Hors catégorie

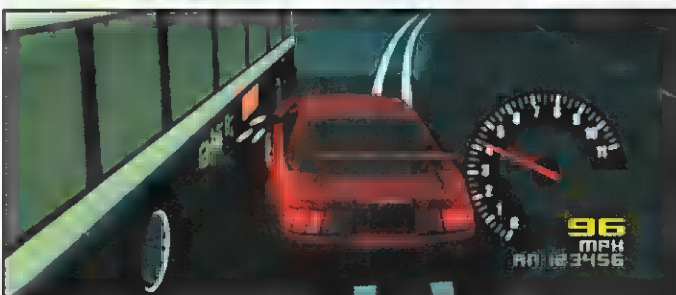


Juin

L'équipe de Pitbull s'est remise au boulot pour nous

concocter un nouveau Test Drive. Vous conduisez toujours des voitures de rêve, comme, par exemple, la

Dodge Viper, la Nissan Skyline, la Ford Mustang, l'Aston Martin DB7 ou encore la Jaguar XK-R. Dans cette simulation de chauffard, vous devrez participer à des courses illégales à travers les villes principales américaines ainsi que Londres. Bref, c'est toujours aussi bourrin, mais quel plaisir ! ■



HUNTER THE RECKONING

Zombies venus d'ailleurs

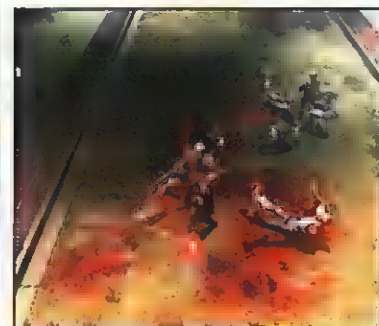


Mai

La sortie de ce survival-horror d'Interplay se précise. Basé sur l'univers du jeu de rôles traditionnel du même nom (qui se

joue avec des dés, du papier et beaucoup d'imagination), ce jeu d'action 3D sera dégoulinant à souhait d'hémoglobine et peuplé de

zombies belliqueux. Il sera possible d'incarner plusieurs personnages et d'utiliser diverses armes, comme, par exemple, des sabres. ■



FAITES VOTRE CHOIX !

QUI VA RESTER ? ...VOTEZ MAINTENANT !



RED



DELPHI



KABUTO

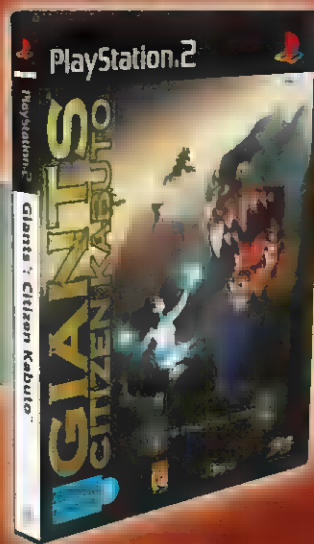


BAZ



BENNET

Le jeu est truqué ! Kabuto gagne toujours...



Déjà récompensé et disponible

Disponible

Bientôt disponible



A Paris, parmi les siens

NOIR

■ **ECTS.** Cette année, le célèbre salon londonien de l'ECTS ouvrira ses portes au grand public. Auparavant réservé aux professionnels, ce salon, qui se déroulera du 1^{er} au 3 septembre, accuse une baisse inquiétante de fréquentation depuis quelques années. Ce qui explique sûrement cette nouvelle politique moins restrictive. Ce salon se tiendra dans le quartier des Docklands, au centre Excel.

■ **NOUVELLE COULEUR.** Et hop ! encore une nouvelle carcasse pour la Game Boy Advance. Mais attention, celle-ci a vraiment de la gueule. Le 12 avril prochain, vous pourrez vous procurer dans vos boutiques préférées une Game Boy Advance tout de noir vêtue. Bref, la classe ! Ni plus ni moins...

■ **RESIDENT EN VILLE.** Le jeu culte de Capcom, le bien nommé Resident Evil arrive sur les toiles françaises ! Mais attention, ce n'est pas Spider-Man qui fait des émules : il ne faut pas confondre toile et toile... En fait, pour être bien clair, sachez que l'adaptation cinématographique de ce jeu culte sortira dans nos salles le 12 avril. Aux commandes de cette super production : Paul Anderson (déjà « coupable » de la sinistre adaptation cinématographique de Mortal Kombat, - jeu qui ne l'était pas moins). Côté interprètes, notons la présence de la délicieuse nymphe Milla Jovovich (*Le Cinquième Élément*, *Jeanne d'Arc*...) dans le rôle principal. À l'heure où nous écrivons ces lignes, nous n'avons pas encore vu le film tant attendu. Espérons qu'il ne s'agira pas une nouvelle fois d'un ■ ces ratages coutumiers des adaptations de jeu vidéo en film.

Shigeru Miyamoto était à Paris le 20 février dernier pour donner une conférence de presse... express ! Le père de Mario, Zelda ou Donkey Kong nous parle du prochain Zelda (très peu), de Mario Sunshine (trop peu), de sa passion (un peu plus) et de ses débuts chez Nintendo.

Shigeru Miyamoto a débuté dans les jeux vidéo dans les années 70, après s'être ruiné à Space Invaders (auquel il est paraît-il très bon). Il est entré ensuite chez Nintendo au début des années 80. Il se souvient qu'à l'époque, les créateurs de jeux étaient des programmeurs et des ingénieurs, pas les artistes comme lui. Quand on lui

le mouvement du bras et de la main ? ». Il nous parle ensuite de son amour pour les jeux vidéo, dont ■ succès passe obligatoirement par une excellente jouabilité. Il laisse à cette occasion, et c'est rare, sa modestie au vestiaire : « *Les meilleurs jeux sont ceux que je fais. Les designers actuels se posent continuellement des questions sur*

de son amour pour le banjo (pick en anglais signifie médiateur), ont toujours été tenus secrets. Nintendo, à ■ différence de bien d'autres sociétés, ■ toujours su conserver un grand secret autour de ses projets. Les fuites sont rares, voire exceptionnelles. Cependant, Shigeru a quand même confié qu'un jeu de plates-formes dont Yoshi serait le



demande de s'occuper de son premier jeu vidéo, ce n'est pas pour son talent, mais parce que personne d'autre n'est disponible à ce moment ! Il ne sait même pas programmer. Il se contente alors d'imaginer un univers et un concept de jeu, puis donne ses instructions aux programmeurs afin de mettre en forme ses idées. En 1981, sort ainsi Donkey Kong. Le succès est énorme. Par la suite, Miyamoto imagine les aventures de Link, et offre à Mario, qui était l'un des premiers héros de Donkey Kong, un jeu dont il devient le personnage principal : Super Mario Bros... avec le triomphe que l'on connaît. Le moustachu et son créateur de génie accèdent alors à la renommée internationale.

Zelda : wait and see

Malgré notre impatience, Miyamoto nous prévient d'entrée qu'il ne répondra pas aux questions concernant le prochain Zelda (qui sera présenté en version jouable au salon de l'E3 à Los Angeles, du 22 au 24 mai). Un peu de patience, donc... Il enchaîne ensuite sur le réalisme des jeux vidéo, pour faire suite aux critiques qui se sont répandues concernant le design du prochain Zelda. Pour lui, le réalisme d'un jeu vidéo ne passe pas par une image forcément détaillée. « *Le rendu ne suffit plus de nos jours. Qu'est-ce qui est plus réaliste : voir cinq doigts dans leurs plus petits détails saisir une bouteille ou reproduire au mieux*

les séquences cinématiques, sur la lumière et autres effets spéciaux sans jamais penser au gameplay ». La Xbox en prend aussi pour son grade. Bien qu'il reconnaisse ses



qualités graphiques, il se plaint de la taille imposante de la manette : « *Elle est vraiment très grosse, peu confortable. Vous savez, les Japonais ne portent pas de chaussures dans leur maison et n'aiment pas les choses qui prennent de la place chez eux* ». Il enchaîne alors sur la manette de la Game Cube en vantant ses mérites et sa prise en main.

Pikmin de crayon

Sans hésitation, son jeu favori est Pikmin (GC). « *C'est un jeu innovant destiné à tous les publics* ». Il nous dévoile même un bout de sa vie privée, en précisant que ses propres enfants n'ont jamais entendu parler de Pikmin avant sa sortie en magasin. Le concept et le titre du jeu, dont l'origine vient probablement

personnage principal était en développement sur GBA. Enfin, quand on demande au maître s'il est riche, il lâche : « *Je ne sais pas... certainement... Je n'ai pas mis de vêtements luxueux aujourd'hui. L'argent que je dépense va essentiellement dans les jeux vidéo* ». Décidément, Shigeru a beaucoup d'humour. Dans un univers où les programmeurs à succès n'hésitent pas à rouler en Ferrari et où le signe extérieur de richesse est un gage de réussite, Shigeru Miyamoto s'illustre comme un personnage sympathique, simple et hors normes. Pas de débordement. L'excentricité n'a pas de place dans sa vie et ça lui réussit plutôt bien. ■



Fan de...

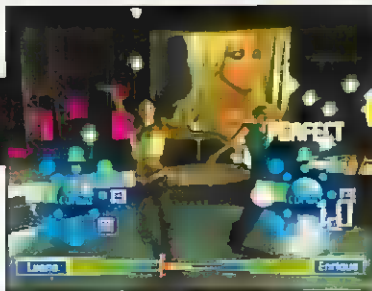


Juillet

Britney Spears, la star des adolescentes prépubères (et de Kael) verra prochainement un jeu consacré à sa gloire.

Si l'annonce fait rire – on pense au catastrophique Spice World de la PlayStation – la version qui nous a été présentée augure du

meilleur. C'est Metro (qui avait déjà fait ses preuves avec l'excellent Bust A groove) qui se charge du développement. Dans Britney's Dance Beat, le but sera de participer à diverses auditions en se trémoussant en rythme sur les chansons de la belle Américaine (cinq en tout... des chansons, pas des



Britney...). À l'instar de Bust A Groove ou de Parappa the Rapper, il faudra appuyer sur la bonne touche au bon moment. Les icônes de touches sont disposées sur un cercle, et il faut appuyer sur le bouton correspondant lorsque la trotteuse qui tourne passe dessus. Les épreuves se déroulent en un contre un, et il est possible d'envoyer des attaques à votre adversaire juste pour l'embêter ou l'empêcher d'être le meilleur. Enfin, la belle du Mickey Mouse Club viendra danser avec les participants

lorsque le niveau de groove sera assez haut. Depuis qu'il y a joué, on ne tient plus Kael. ■



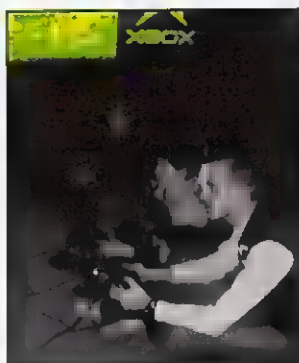
CONCOURS XBOX LOUNGE

Lecteurs heu...

Les gagnants du concours du numéro 121 se sont donné rendez-vous en février, dans le Loft de Microsoft situé en plein de cœur de Paris. Ce fut l'occasion pour ces lecteurs privilégiés d'essayer la Xbox en avant-première, et, accessoirement, de se goinfrer de Pepsi en admirant les superbes hôtes. Chacun a pu découvrir Munch's Odyssey, Halo, Dead or Alive 3 et plein d'autres titres encore. Leurs impressions furent plutôt bonnes. Hormis la taille imposante de la console et de sa manette, la Xbox a su séduire ces

jeune gens. La grande majorité est déjà bien décidée à s'acheter une Xbox dès qu'elle sortira. Un

challenge de taille, car ils devront convaincre leurs parents de déboursier un petit pactole. ■



news

BONS PLANS

■ **UNE PASSION : UN MÉTIER.** À la rentrée prochaine s'ouvrira officiellement une nouvelle école formant aux métiers du jeu vidéo. Au programme : conception, programmation, design, entre autres. Cette école est située à Valenciennes, l'admission se fait sur dossier pour les titulaires d'un diplôme bac + 2. Pour être de la partie à la prochaine rentrée (celle d'octobre 2002), vous pourrez déposer vos dossiers jusqu'en juin. Dépêchez-vous donc. L'adresse : Tertia 3000, Av. Henri-Matisse, 59300, Aulnoy-lès-Valenciennes. Tél. : 03-27-28-42-42.

■ **GOODIES.** Si vous voulez afficher votre passion pour Metal Gear Solid 2, et remplir votre appartement de goodies inutiles (mais indispensables), rendez-vous sur le site internet : www.konamistyle-europe.com. Vous pourrez y commander plein de choses de chez Konami, comme des vestes de GI, des T-shirts, des jumelles estampillées Metal Gear Solid 2... Les plus fortunés pourront même s'offrir la statue taille réelle de Solid Snake (idéal pour faire office de portemanteau).

■ **SUPER TRUCKS.** Ce titre original signé Jester Interactive met en scène des courses de poids lourds sur PlayStation 2. Contrairement à Wheeler, Super Trucks sera une simulation de véritables courses de la discipline. Sortie à la rentrée 2002.





PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE



© 1999-2002 Activision, Inc. et ses affiliés.
Publié et distribué par Activision Publishing, Inc.
Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms
de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Enfin disponible sur toutes les consoles



NEVER SOFT

NIPPON

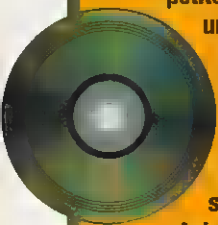
■ **VINYLE.** Le vinyle n'est pas mort ! Au Japon, Mitsubishi pense aux nostalgiques et nous sort, contre toute attente, des CD-Rom (74 ■ 80 minutes) au design vinyle,



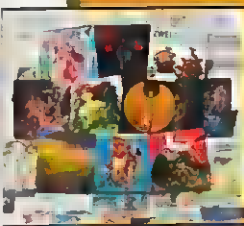
façon vieux 45 tours ! Si, si... ces galettes sont noires, avec l'imitation d'un sillon sur la face du disque. Rassurez-vous, il n'y a que l'apparence qui change. Ces CD vierges s'utilisent comme les classiques.



■ **VIGI-PIRATE.** Au Japon, une petite société annonce un système qui empêcherait la copie grâce à des pistes spéciales intégrées dans la surface du disque. Avis aux pirates !



■ **VIEUX POTS.** Falcom lance toute une ligne de jeux PC, qui reprend ses anciens hits (dont Ys), mais revus au goût du jour. Techniquement, ces jeux sont, bien sûr, très supérieurs aux originaux. Chaque jeu est vendu avec son tapis de souris collector. Avis aux amateurs !



■ **MD.** Au Japon, Sharp lance une nouvelle collection de baladeurs MD, plus légers, plus petits ■ avec un design plus osé. Avis aux mélomanes !



NEW LEGENDS

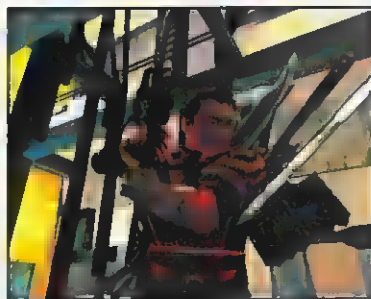
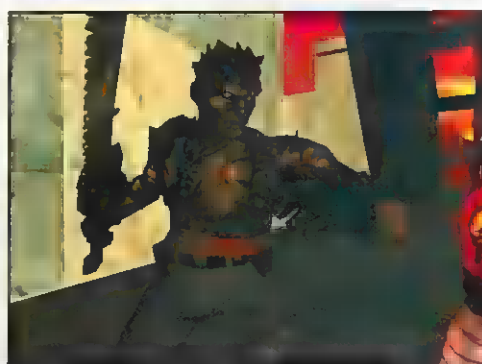
Les bonzes de la mort



Juillet

Décidément, THQ aime sortir des sentiers battus. New Legends est un jeu d'action 3D, laissant la part belle à l'action, très inspiré de l'univers médiéval chinois et imprégné de kung-fu, de moines bouddhistes et de techniques secrètes taoïstes. Mais le temps de l'action est ■ futur proche, et au baston à l'ancienne s'ajoute une touche high-tech. Le scénario laissera la part belle au fantastique et aux superstitions chinoises, avec des démons, des divinités et des fantômes. Le héros s'appelle Sun

Soo (et non Sun Tzu, auteur du livre de référence, *L'Art de la guerre*). Il se battra à poings nus ou avec des armes, traditionnelles pour la plupart (c'est-à-dire, des épées, des bâtons et autres douceurs du genre), modernes quelquefois (des lance-roquettes et des fusils d'assaut). Son but est de réunir les cinq sabres sacrés, détenus par le super méchant du coin, Xao Gon. Sun Soo a un avantage de taille : il est ambidextre. Il peut donc tenir deux armes à la fois, une dans chaque main, et s'en servir facilement. Les amateurs de chinoiserie vont être comblés ! ■



SEGA CONTRE-ATTAQUE !

Une nouvelle portable !

Cette nouvelle de dernière minute a fait l'effet d'une bombe. Sega semblait avoir abandonné son statut de constructeur de consoles. Et pourtant... L'éditeur japonais a annoncé son intention de se lancer à nouveau sur le marché des consoles portables, jusque-là monopolisé par Nintendo et ses Game Boy. En effet, Sega travaillerait sur une portable

basée sur l'architecture de la Dreamcast. Elle sera munie d'un mini-lecteur de CD de 8 cm (comme celui de la Game Cube), et la conversion des anciens jeux Dreamcast sera d'une grande facilité. De plus, Sega annonce aussi la possibilité de la connecter au web, grâce à un modem intégré. Cette ouverture on-line permettra

plein de choses, telles que le téléchargement de sauvegardes, la gestion des e-mails, et même, le surf sur le web. La bête sera plus imposante que la Game Boy Advance, mais elle sera aussi bien plus puissante. Quant à la question de l'écran et de l'autonomie, Sega est resté vague sur le sujet. Vive Sega ! Vive ■ Dreamcast ! ■

jeux vidéo
DVD

JOUEZ MOINS CHER



**NEUF ET
OCCASION**



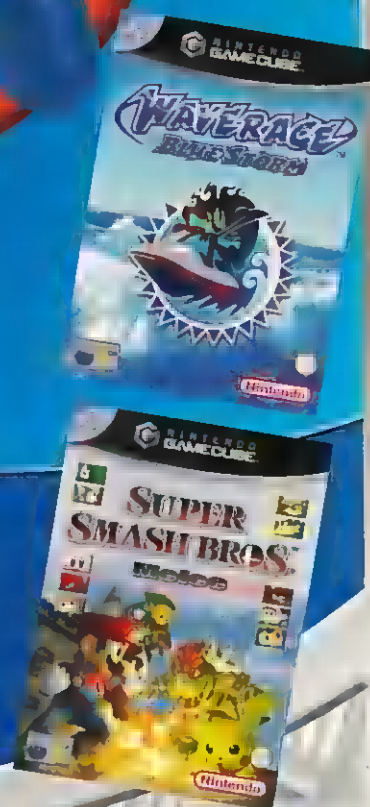
Pour toute
réservation
de la **GAMECUBE™**
vous offre **25 €**
en bon d'achat**



Sortie le

3*

**Mai
2002**



AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
Tél. : 04 42 00 00 70

ANNECY
14, rue Sommeiller
Tél. : 04 50 52 80 11

AUXERRE
Carré du Temple
rue du Temple
Tél. : 03 86 51 57 59

BORDEAUX
203-205, rue
Sainte-Catherine
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
Tél. : 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
Tél. : 04 72 41 76 66

MELUN
12, rue Paul-Doumer
Tél. : 01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Le Triangle
Tél. : 04 67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
Tél. : 04 77 21 39 69

SENS
27, rue de la République
Tél. : 03 83 01 91

TOULOUSE
32, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 12 99

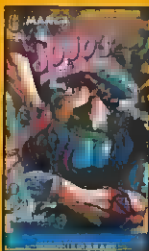
TOULOUSE
11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00

TOURS
6, av. Grammont
Tél. : 02 47 75 50 01

SERIES.1

■ JOJO'S BIZZARE ADVENTURE VOL. 2. Jojo's Bizarre Adventure est la version



manga du jeu éponyme. Cette œuvre narre l'histoire de deux frères. Dio Brando est adopté par lord Joestar

lorsque son véritable père meurt. Mais ce garçon souhaite dérober la fortune de sa nouvelle famille. Il commence donc par empoisonner le père. Jonathan, le véritable fils part à Londres afin de trouver un remède. Un combat va avoir lieu entre ces deux hommes. J'ai lu.

■ RACAILLE BLU VOL. 2.

Taison Maeda arrive dans un nouveau lycée. Prédisposé aux sports de combat, son intérêt se porte sur le club de boxe de son école. Malheureusement,



la salle d'entraînement risque de fermer très bientôt. Notre héros décide donc à tout faire pour

empêcher cette fermeture et se prépare à affronter le capitaine de l'équipe.

J'ai lu.

■ PSYCHOMETER EIJI VOL. 5

Eiji va une nouvelle fois faire appel à ses dons de psychométrie... Des jeunes filles se suicident en se jetant du haut d'immeubles. Mais ce qui est étrange, c'est que leur visage est

marqué par un large sourire. Qui est le responsable de cette hécatombe?... Ce titre comblera une fois de plus tous les fans de séries policières à la Columbo.

Dark Kana.

LOVE HINA

L'Ikkoku moderne

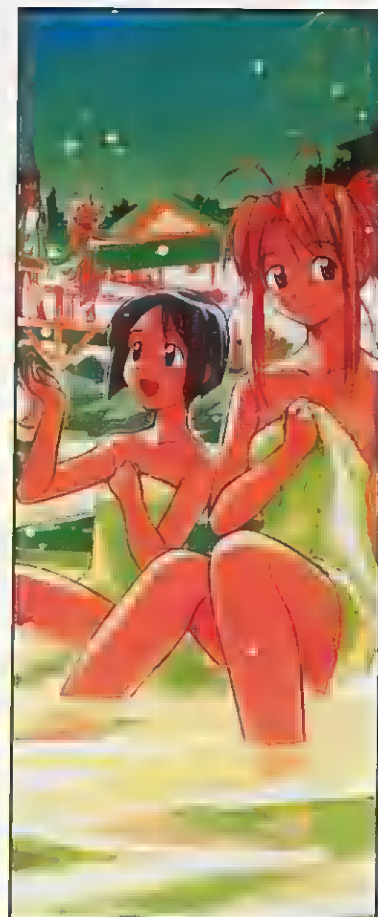
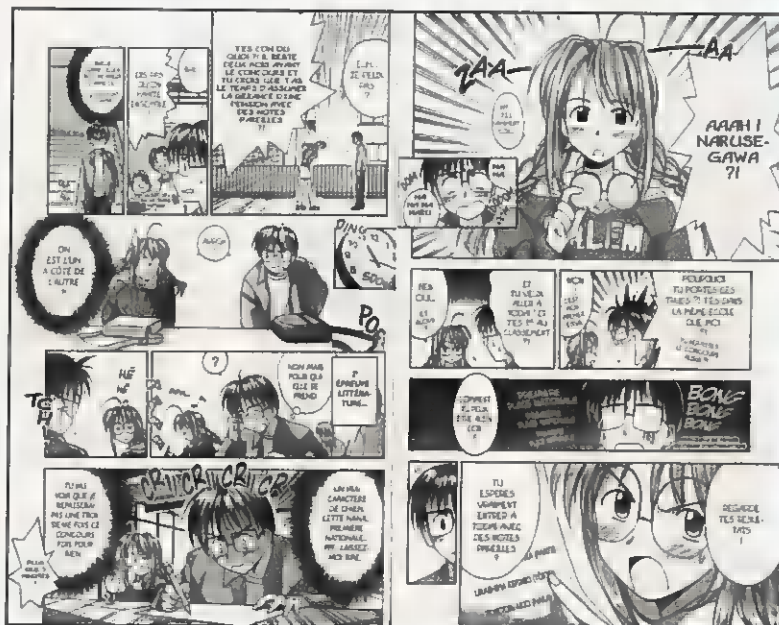


Ken Akamatsu / Pika

Demier venu chez Pika, Love Hina est un manga mettant en scène un jeune homme qui débarque dans l'hôtel familial reconverti en pensionnat pour jeunes filles. Les occupantes ne voient pas d'un très bon œil la venue de « l'homme » chez elles. Elles doivent cependant faire avec, car notre valeureux, mais timide, héros est subitement devenu le propriétaire de

cet endroit. Humour garanti ! Ce Love Hina est en quelque sorte une version modernisée de la Maison Ikkoku (« Juliette je t'aime ») du début des années 80. Les scènes s'en inspirent fortement, avec toujours un bon paquet de quiproquos et une grosse dose de malentendus. Comme l'œuvre précitée, l'histoire ne manque pas d'intérêt et l'humour est omniprésent du début à la fin. Le design des personnages est excellent, et les visages et les regards sont très expressifs. Ken

Akamatsu (l'auteur) possède un style très proche de celui de Kosuke Fujishima (Ah! My Goddess). Ce titre est vraiment excellent. Les deux premiers volets sont d'ores et déjà disponibles, et ils augurent du meilleur pour la suite. ■



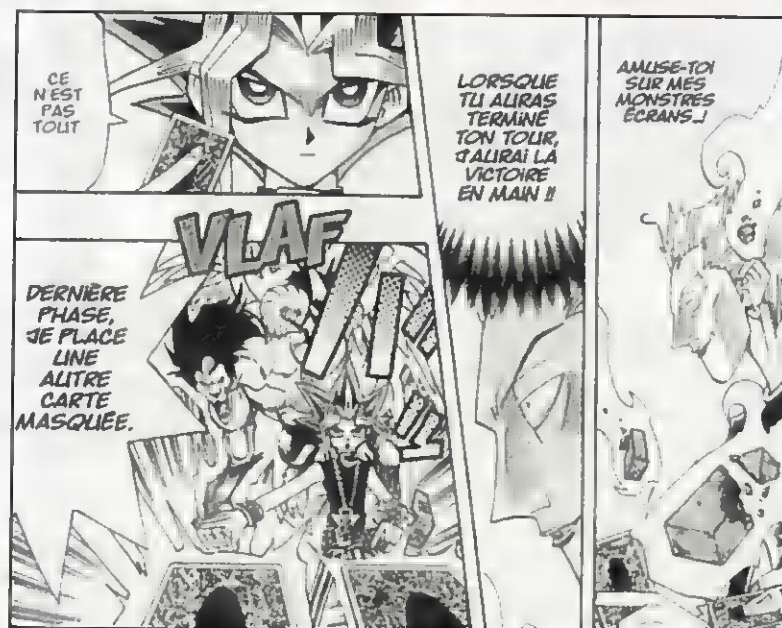
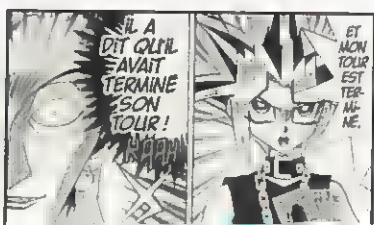
YUGIOH VOL. 18

Peur sur la ville



Kazuki Takahashi / Kana

Nous voici déjà au 18^e tome de Yugioh. Ce manga tourne toujours autour des cartes à jouer. Malgré ce thème, l'histoire ne cesse d'évoluer. Les ennemis sont de plus en plus coriaces, et les techniques de combat à chaque fois plus ambitieuses. Dans ce volume, Yugioh et ses amis participent à un tournoi en pleine ville : le Battle City. La bataille s'annonce rude, mais nos héros ne perdent pas espoir. ■



Un congrès de détectives



Nous voici enfin au trentième volume de *Détective Conan*. C'est à se demander si cette série prendra fin un jour. Comme toujours, Chinichi Kudo, notre Sherlock Holmes version poche, va devoir résoudre un

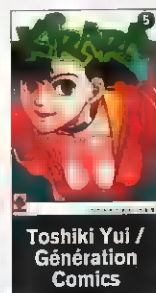
grand nombre d'enquêtes le plus discrètement possible. Pour fêter ce 30^e ouvrage, l'auteur propose une aventure dans laquelle doivent s'associer de nombreux détectives, parmi lesquels Marlowe, Charlie

Chan... Depuis le premier volume, le style de l'auteur n'a pas changé et ce n'est pas plus mal. De plus, si l'histoire a tendance à tourner en rond depuis quelque temps, ici, les meurtres sont très inventifs et pas toujours évidents à élucider. ■



KIRARA VOL. 5

Sex and the city!



Kirara meurt dans un accident de voiture alors qu'elle se rendait à son mariage. Elle revient sur Terre sous les traits d'un fantôme, quelques années plus tôt, à l'époque où elle avait rencontré

l'homme qu'elle devait épouser. Bien décidée à consommer le mariage qui n'a pu se faire, elle fera tout pour le séduire de nouveau. Comme rien n'est simple, elle a pour rivale son alter ego adolescente. Kirara est un pur délire à la japonaise. Cependant, attention! ce manga comporte de nombreuses scènes très chaudes. Pour public averti seulement... ■

SERAPHIC FEATHER VOL. 1

Chaud!

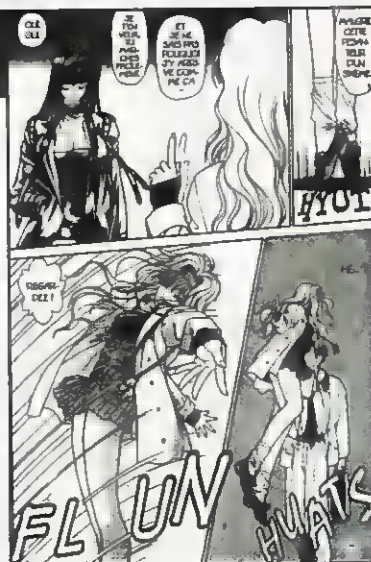


Pika commence à rééditer ses anciennes parutions épuisées. Ainsi, le premier volet de *Seraphic Feather* est de nouveau disponible. Mzak est une inspectrice envoyée sur la Lune

pour enquêter sur les recherches d'un laboratoire. Ce dernier a mis la main sur un vaisseau extraterrestre renfermant de nombreux secrets. Un groupe d'individus souhaite faire



taire notre belle inspectrice. *Seraphic Feather* a tout du manga de SF, si n'est que l'auteur aime à dessiner des personnages aux formes appétissantes. Ce manga n'est pas érotique (tout reste très subjectif), mais néanmoins très coquin. ■



SÉRIE 5.2

■ **KIMENGUMI VOL. 8.** Dans ce volume, la bande des joyeux loufoques va devoir affronter les membres du club de catch du lycée voisin. Ils feront également connaissance d'un robot très très sensible... Tonkam.



■ **AH! MY GODDESS VOL. 21.** Si ce manga a perdu la pêche qu'il avait à ses débuts, il reste toujours aussi prenant. Dans ce volume, Peorth la déesse revient. Par contre, elle est victime d'un maléfice qui l'a fait retomber en enfance. Belldandy et Keichi vont tout faire pour l'aider. Pika Édition.

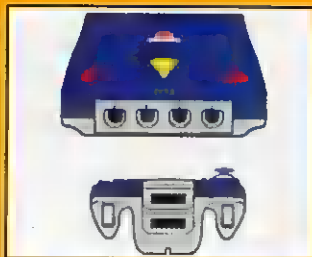


■ **ANGELIC LAYER.** Dans ce quatrième et avant-dernier volume d'*Angelic Layer*, Misakitchi arrive à la finale du tournoi. Son ultime adversaire, Princesse, semble très forte. D'autant que cette dernière connaît le point faible de notre héroïne. Cette série est sûrement la meilleure que Clamp nous ait offerte depuis quelques mois. Pika Édition.

OBSEQUES

■ DERNIÈRES DREAMCAST.

Au Japon, Sega lance ses dernières Dreamcast sur le marché. Il n'y en aura que 78 et elles seront de couleurs originales, bleu et blanc. Au final, près de 10 millions de machines se seront vendues dans le monde, et une grande partie après sa baisse de prix. Snif, snif ! Une page est donc définitivement tournée



■ **SINGES EN VUE.** Ape est de retour. Son passe-temps est toujours d'attraper des singes à travers des niveaux 3D complètement tordus. C'est toujours aussi délirant, mais ce nouveau volet n'est pas la vraie suite de Ape Escape sur PS. En effet, Sony préfère passer sous silence Piposaru 2001 (nom japonais d'une suite jamais parue en France), dans lequel on devait attraper les slips des singes pour les laver. Avec un principe aussi culotté, on comprend mieux pourquoi Piposaru 2001 n'a jamais passé les frontières européennes. Du coup, Sony soutient que le nouveau volet en préparation est bel et bien la vraie suite. Elle s'appellera donc Sarugechu 2 au Japon...



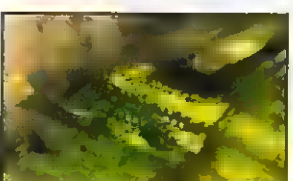
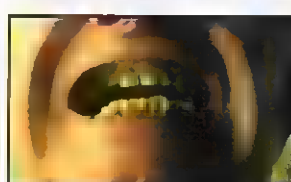
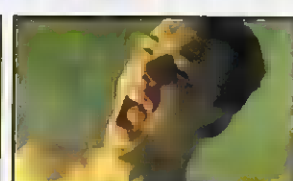
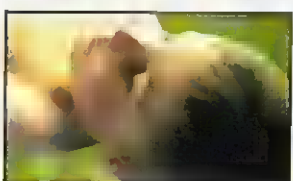
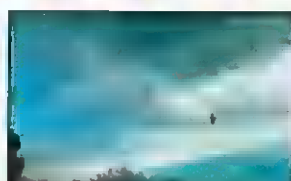
CONSOLES PUB !

La vie selon Billou

Fidèle à son slogan « play more » (en français : « jouez plus »), Microsoft continue dans la communication décalée pour sa Xbox. Dans ce spot presque sans parole (on n'entend que des cris), on voit une femme

parturiente en plein travail. Son bébé, au lieu de sortir en douceur, se voit projeté par la fenêtre, façon boulet de canon. Le vol plané continuera pendant un certain temps, et l'on verra le bébé grandir : d'abord petit

garçon, puis ado, adulte, et enfin vieillard. À la fin du vol, l'humain atterrit directement dans une tombe. Pour finir, le slogan apparaît : « life is short, play more ». Traduction : « la vie est courte, jouez plus ». ■



PLAY MORE

DAVID BECKAM SOCCER

Mr Spice Girl attaque

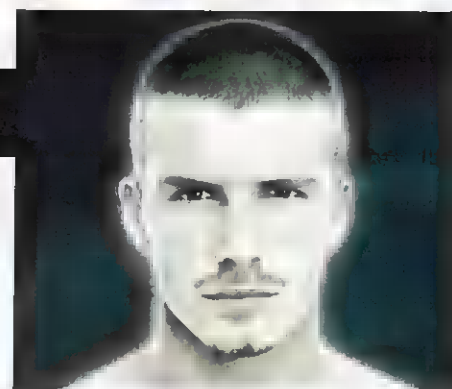


Juin

Manchester United (et également compagnon de Victoria des Spice

Girls à la ville), a de nouveau son nom estampillé sur un jeu de foot. Après la version PlayStation, voici venir les versions pour les consoles de nouvelle génération. Le jeu gardera bien sûr ses spécificités, mais gagnera en finesse d'affichage. Sur PlayStation 2, Rage devra

assurer un maximum face au bulldozer de Konami, le bien-nommé Pro Evolution Soccer. Toutes les photos ci-contre sont tirées de la version PS2. ■



Saitek Game Pad

Manette compatible Game Cube™
fournie avec 2 grips interchangeables
de couleurs différentes

Câble Audio-Vidéo pour Game Cube™

Câble RGB SCART pour Game Cube™

Câble d'Extension pour Game Cube™

Rallonge de 2 mètres

Câble S-vidéo pour Game Cube™

L'univers Game Cube™ s'offre à vous !

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transecom s.a. est une société du groupe SAITEK

Recevez
GRATUITEMENT
le cat. logi

Game Cube™, Xbox™,
Game Boy Advance™, Playstation2™ :
volants, manettes, accessoires

Nom/Prénom _____
Date de naissance _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Configuration matériel _____ email _____

C-04/02 DC

Saitek

58 MINUTES POUR VIVRE

Embarquement immédiat

■ **AMERICAN GIRLS.** Dans les universités américaines, il est aussi important d'avoir une bonne équipe de basket-ball que d'avoir de superbes pom-pom girls pour encourager son équipe. Torrance est à la tête des Toros et va devoir redoubler d'ingéniosité pour chercher un nouveau numéro avant le début du championnat. Un film très ricain à réserver aux fans de jolies blondes et de danse acrobatique.

Metropolitan. 94 min.

★★☆☆



■ **EXPLOSION IMMINENTE.** Dans l'univers des crânes vides à gros bras du cinéma américain, on trouve, en tête, l'excellent Jean-Claude Vandamme, talonné de près par le désopilant Steven Seagal. Dans *Explosion Imminente*, Steven incarne un flic chargé de mettre fin aux actions de Swan, un dangereux terroriste. Un casting de choix, Tom Sizemore et Dennis Hopper, pour un sulfureux mélange d'action et de scènes explosives.

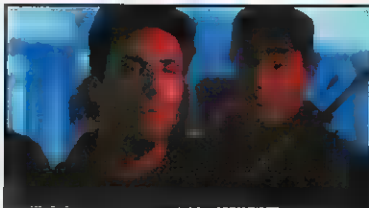
Metropolitan. 90 min.

★★☆☆

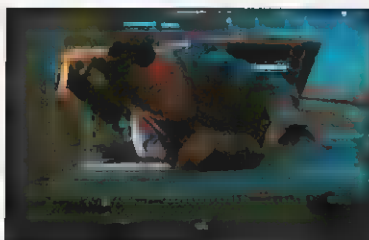
■ **TOP 5.** Le marché du DVD explose en France: plus de 20 millions de foyers sont équipés de lecteurs de salon. L'arrivée de la PlayStation 2, plus récemment de la Xbox, devrait encore gonfler un peu plus les ventes de DVD. Voici donc, le chiffre d'affaire en millions d'euros (source *Le Film français*) des cinq premiers éditeurs de l'année 2001.

- 1/ Universal: 136.
- 2/ Fox Pathé Europa: 131.
- 3/ Buena Vista: 119.
- 4/ Gaumont: 108.
- 5/ Warner: 101.

Aéroport international de Washington, le jour de Noël. John McClane (Bruce Willis) attend sa femme, Molly, pour passer ensemble des vacances bien méritées. Chargés de faciliter l'évasion d'un puissant dirigeant du cartel de la drogue, des narcoterroristes vont empêcher les avions d'atterrir sur Washington en prenant l'aéroport en otage. McClane va devoir repousser



ses congés et faire des heures sup'. Une activité commune pour ce flic new-yorkais, dont les exploits dans la tour Nakatomi de Los Angeles sont encore présents dans nos esprits. Une suite très spectaculaire, bourrée d'effets spéciaux et de fusillades sanglantes à gogo. Un cocktail explosif à consommer sans modération... ■

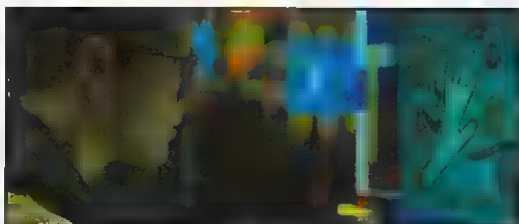


Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Action
Réalisateur	Renny Harlin
Acteurs	Bruce Willis...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	123 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

ANTITRUST

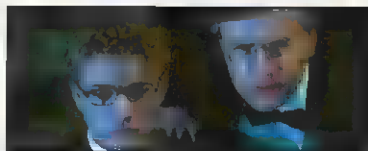
Un film des pokes

Milo (Ryan Philippe), un jeune prodige de l'informatique, est engagé par Gary Winston (Tim Robbins), patron de la puissante compagnie Nurv. Rapidement, d'étranges incidents vont se



manifestar dans le cercle d'amis de Milo. Il va ainsi découvrir ce qui se cache réellement derrière Nurv et qui est vraiment Gary Winston. Un film bien ficelé dans lequel Tim Robbins, en sosie de Bill Gates, est

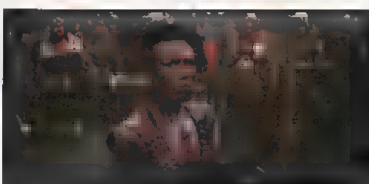
très crédible. Manipulations, personnages à double jeu, argent roi... les métiers de l'informatique nous cachent bien des choses. ■



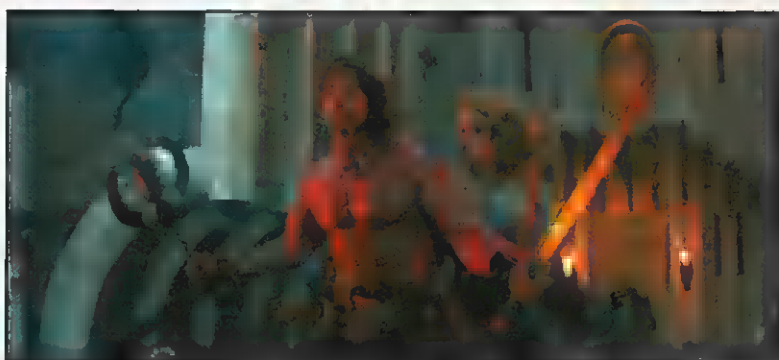
Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Suspens
Réalisateur	Peter Howitt
Acteurs	Tim Robbins...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	110 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

CONAN LE BARBARE

Conard le barbant



Seul rescapé du pillage de son village par une troupe de cavaliers sans pitié, un enfant nommé Conan (pas encore tout à fait de la taille d'Arnold Schwarzenegger à ce moment de l'action), est réduit en esclavage. Des années plus tard, devenu adulte, le corps forgé par les travaux qu'il a accomplis, il devient gladiateur. Rapidement, sa sauvagerie lui vaut la liberté... Inspiré des romans de Robert H. Howard, *Conan le Barbare* offre son premier rôle au cinéma à Arnold Schwarze-

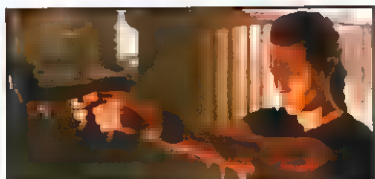


negger, qui brille ici plus par sa fascinante musculature que par la qualité de ses dialogues. À noter, la présence d'un deuxième DVD comprenant plus de 3 heures de bonus. Également disponible chez le même éditeur, *Conan le Destructeur*, exactement de la même farine. ■

Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Heroic-fantasy
Réalisateur	John Milius
Acteurs	Arnold Schwarzenegger...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	110 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

Indiana Jones en 95 D

Lara Croft (Angelina Jolie) est à l'archéologie ce que Maïté est à la cuisine française: une référence. Cette jeune et riche aventurière a hérité de son père quantité de pièces rares, parmi lesquelles une horloge mystérieuse. Elle est la clé d'une énigme qui offre à celui qui possède le Triangle sacré le moyen de contrôler le temps. Une secte, les Illuminati, est bien évidemment sur le coup et va tenter par tous les moyens



possibles de récupérer le précieux objet. Parmi nombre d'actrices qui ont tenté de décrocher le rôle (Sophie Babin, Demi Moore, Drew Barrymore, Denise Richards ou Vanessa Demouy), c'est Angelina Jolie qui a tiré le bon numéro: lèvres pulpeuses au collagène, poitrine volontaire... Mais malgré tous ces efforts, Lara Croft au cinéma, c'est pas vraiment comme dans le jeu. À réserver aux fans. ■

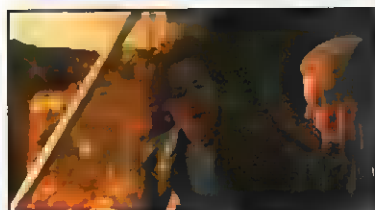


Éditeur	Paramount
Genre	Action
Réalisateur	Simon West
Acteurs	Angelina Jolie...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	96 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★

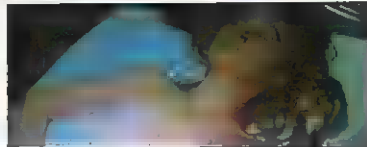


THE HOLE

Trou paumé



Liz est retrouvée en piteux état dans les couloirs de son lycée après plusieurs semaines de disparition. Elle se confie à un psychologue et lui donne sa version des faits: elle aurait passé ces derniers jours, accompagnée de trois autres camarades de classe, dans un bunker. Un huis clos admirable, étouffant, dur, aux scènes parfois insoutenables. Proche d'un Usual Suspects, le réalisateur nous mène sur de fausses pistes à longueur de film. À regarder dans le noir le plus complet. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Suspens
Réalisateur	Nick Hamm
Acteurs	Thora Birch...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	100 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

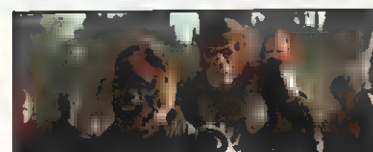
LA PLANÈTE DES SINGES

Orang-outang en emporte le temps

2029, station spatiale Oberon. Des chimpanzés sont entraînés pour participer à des vols à haut risque. Lorsqu'un des animaux disparaît au cours d'une mission, l'astronaute Léo Davidson (Mark Wahlberg) part à sa recherche. Pris dans une tempête magnétique, il perd connaissance et se réveille en terre inconnue. Rapidement, il se fait capturer par une troupe de singes

parlants. Léo va alors tenter de s'échapper et de rejoindre la station Oberon. Ce nouveau Tim Burton est bien différent de ses précédents films. Moins de studio, plus de scènes en décors naturels. Des maquillages magnifiques signés Ric Baker (une référence en la matière), des effets spéciaux à profusion et, pour une fois dans un film américain, pas de happy end. Présence d'un deuxième DVD dédié aux bonus comprenant bandes annonces, reportages, scènes inédites, coulisses du tournage, clip vidéo et galeries d'images. ■

Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Tim Burton
Acteurs	Mark Wahlberg...
Audio	Dolby Digital 5.1 DTS
Durée	120 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



news DVD

■ LE MASQUE DE L'ARAIGNÉE.

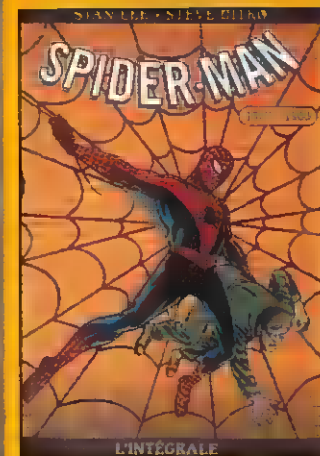
Après *Le Collectionneur*, Morgan Freeman reprend le rôle d'Alex Cross. Le profiler vedette de Washington a mis un frein à sa carrière après avoir perdu sa coéquipière dans une précédente affaire. Le kidnapping de la fille d'un sénateur, Megan Rose, 12 ans, va le faire sortir de sa tanière. Une course contre la montre bien fichue ■ pleine de rebondissements qui se termine de manière inattendue. Paramount. 100 min.

★★★★



■ SPIDER-MAN. En attendant la sortie prochaine du film, le 8 mai prochain, Marvel France – c'est une première –, sort l'intégrale des comics de Spider-Man. Le premier volume, tout en couleur, regroupe les premiers épisodes signés Stan Lee ■ Steve Ditko, sortis entre 1962 ■ 1963. On y découvre l'origine des pouvoirs de Peter Parker, ainsi que ses premiers ennemis: le Vautour, le Bricoleur, docteur Octopus, l'Homme Sable ou encore Fatalis. Du bonheur à l'état pur comme on aimerait en avoir plus souvent.

Marvel France. 192 pages.



■ **PÉPÉ EST MORT.** Compagnon de Tex Avery, Chuck Jones (né en 1912), le créateur de Pépé le putois, Bugs Bunny ou de



Beep-Beep s'est éteint en Californie à l'âge de 89 ans, à la suite de problèmes cardiaques.

Marin, marionnettiste, mais aussi portraitiste, il avait rejoint il y a fort longtemps les studios d'animation de la Warner pour ne plus jamais les quitter, jusqu'à ce funeste jour du 22 février. Paix à son âme.



www.chuckjones.com

■ **STAR WARS EXPRESS.**

Quelques semaines avant la sortie du film, *The Art of Star Wars: Attack of the Clones*, un livre d'illustrations sur l'épisode 2 de Star Wars sera disponible aux États-Unis. Prévu pour ■ ■ ■ avril prochain, il regroupe pas moins de 500 croquis en tous genres, des reproductions de peintures et de sculptures. Pour le commander sur Internet : www.amazon.com

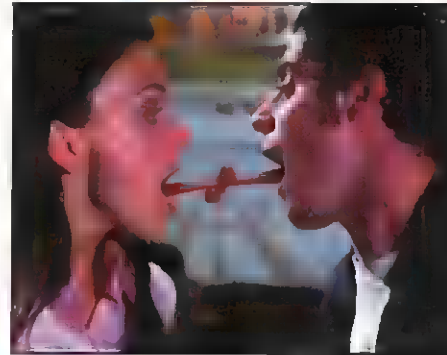
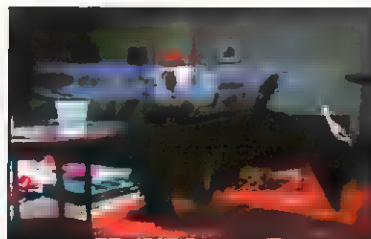


SCARY MOVIE

Un pastiche bien frais

Une lycéenne américaine (une blonde siliconée qui aime le pop-corn et la glace à ■ vanille) est sauvagement assassinée chez elle. Ses camarades de classe, six adolescents, vont alors subir les attaques d'un tueur en série recouvert d'un masque blanc et d'une longue cape noire. *Scary Movie* est un pastiche de *Scream*. À l'instar de la série *Y a-t-il un flic pour sauver Hollywood*, les références

cinématographiques sont nombreuses. On devine ainsi des scènes de *Souviens-toi l'été dernier*, *Matrix*, *Le projet Blair Witch*, *Titanic* ou encore *Usual Suspects*. *Scary Movie* accumule les gags, parfois bien sentis (tendance Tex Avery), parfois pas (humour beauf à la Patrick Sébastien), et s'adresse en priorité à tous ceux qui veulent passer une heure et demie devant la télé, cerveau déconnecté. ■

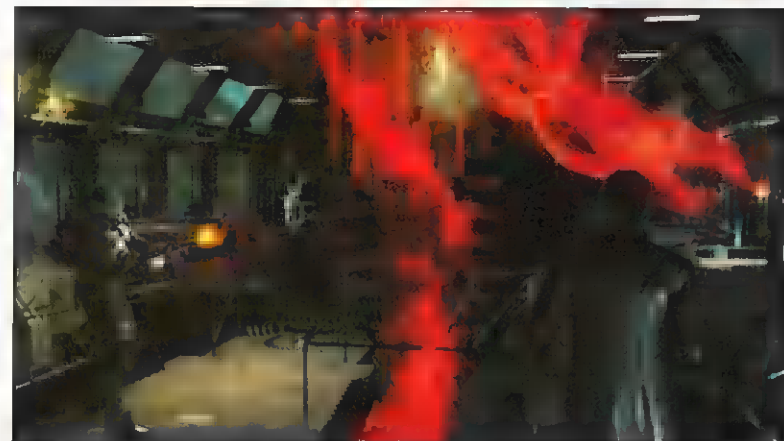


Editeur	Studio Canal
Genre	Pastiche
Réalisateur	Keenen Ivory
Acteurs	Carmen Electra...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	85 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆

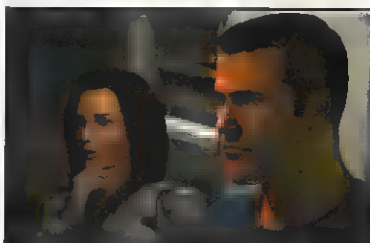
FINAL FANTASY, LES CRÉATURES DE L'ESPRIT

Aki faire confiance ?

2065. La Terre, entièrement dévastée, n'est plus qu'un vaste désert ; seuls quelques humains survivent sous des dômes gigantesques. À l'extérieur, les fantômes (des créatures extraterrestres), se nourrissent de toute forme de vie. Afin de se débarrasser définitivement de ces créatures, deux théories s'opposent. Celle de l'armée tout d'abord, qui prône la violence, et celle de deux scientifiques, le docteur Sid et la jeune Aki Ross son assistante. Selon eux, la constitution d'une force spirituelle est la solution au problème. Il faut pour cela réunir les huit éléments de l'esprit de la Terre. Accompagnée de plusieurs mercenaires, Aki va tenter de les retrouver. Mais l'armée, commandée par le général Hein, ne l'entend pas de cette oreille... *Final Fantasy*, qui n'a de ressemblance avec ■ jeu vidéo que le nom, est un film d'animation entièrement réalisé en images de synthèse. Pour la première fois dans l'histoire, il montre des humains virtuels aux visages plus vrais que nature.



Avantages : pas de grèves d'acteurs, de cachets exorbitants et de caprices de stars. Petit problème : quelques soucis d'animation (des attitudes parfois rigides). Un « film » aux images extraordinaires. De loin, le meilleur long métrage issu de l'univers du jeu vidéo. ■



Editeur	Gaumont
Genre	Animation/Science-fiction
Réalisateur	Hironobu Sakaguchi
Acteurs	Virtuels
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	105 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

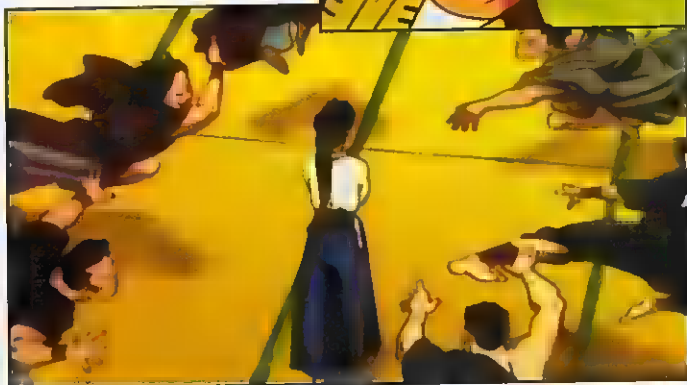
Un tueur à la retraite

Le DVD de *Kenshin* est tiré du manga éponyme. Kenshin, surnommé le Batossai, ■ mis un terme à sa carrière de tueur afin de vivre une vie paisible. Devenu vagabond, il s'est fait la promesse de ne plus tuer personne. Cependant, sa réputation l'a devancé, et de nombreux anciens samourais rêvent de l'assassiner. Cette version DVD de *Kenshin* est aussi réussie que le manga. Le style particulier de Watsuki (l'auteur du

manga) est parfaitement respecté par le réalisateur. Les dessins et les décors sont très fins. Seule la version originale japonaise, sous-titrée en français, est disponible, ce

qui n'est pas plus mal. Chaque DVD propose 5 épisodes, soit presque deux heures de film. Cette œuvre doit vraiment faire partie de votre vidéothèque. ■

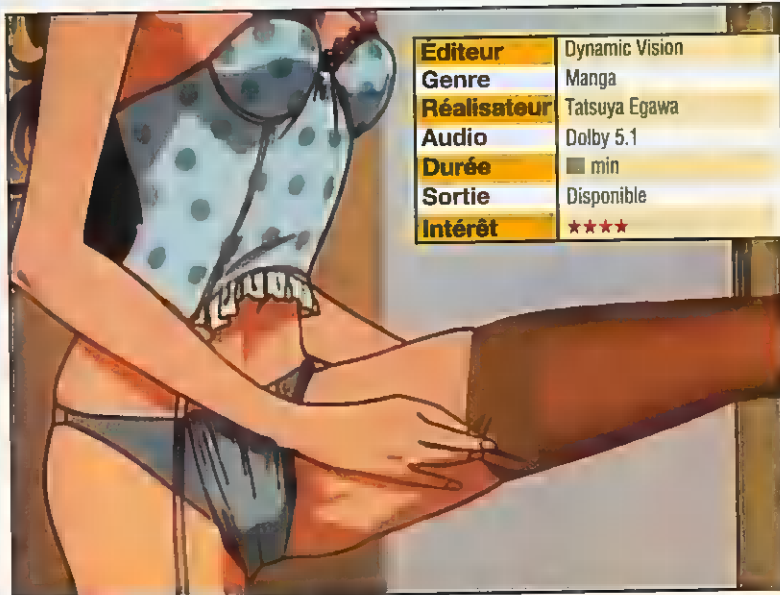
Éditeur	Dynamic Vision
Genre	Manga
Réalisateur	Kazuhiro Furuhashi
Audio	Dolby 5.1
Durée	110 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



GOLDEN BOY

Un garçon en or

Golden Boy n'est pas vraiment inédit, puisque la VHS est sortie il y a de nombreuses années déjà. Kintaro est un jeune homme brillant, désireux d'apprendre la vie. Il lâche donc ses études pour parcourir les routes du Japon à bicyclette. Ce titre est vraiment très drôle : l'humour, saupoudré d'un soupçon d'érotisme, lui confère une saveur très fraîche. Les fans de petites culottes, de gros seins et de tétons fermes vont se régaler. Pour ce qui est de la réalisation, elle est un peu vieillotte, mais reste très acceptable. Enfin, et c'est une première, les doublages en français sont de bien meilleure qualité que les voix originales. Préférez donc la langue de Molière à celle de Kawabata. ■



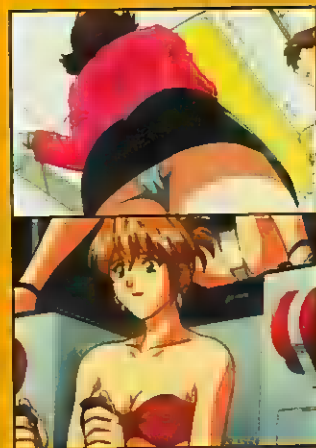
Éditeur	Dynamic Vision
Genre	Manga
Réalisateur	Tatsuya Egawa
Audio	Dolby 5.1
Durée	■ min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



news DVD

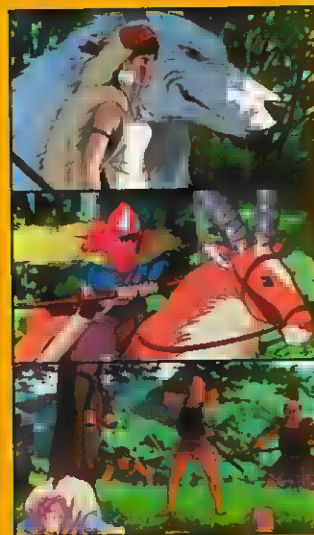
■ **AIKA.** En 2048, suite à plusieurs catastrophes naturelles le Japon est pratiquement submergé par les eaux. Aika, une jeune ■ belle « Salvager » accepte, pour sauver la compagnie qui l'emploie, une mission très risquée : mettre la main sur le Rag, une pierre mystérieuse. Dynamic Vision. 80 min.

★★★★



■ **MONONOKÉ: ENFIN!** Depuis le 20 mars dernier, *Princesse Mononoké*, l'un des DVD d'animation japonaise les plus attendus de l'année est enfin disponible. Son auteur, Miyazaki, est comme la plupart des Japonais très attaché aux problèmes de l'environnement. Il nous présente donc une fable écologique chargée d'émotion. Un DVD collector est prévu pour ■ second semestre 2002. Buena Vista. 130 min.

★★★★★



XBOX

DÉCONSEILLÉ
aux moins de

12

ACTIVISION



"Les possibilités sont immenses compte tenu du moteur 3D du jeu vraiment impressionnant"

"C'est sans conteste l'une des plus intéressantes surprises dans la première fournée de titres Xbox"

OFFICIAL XBOX MAGAZINE



"C'est beau à pleurer !"

"Wreckless s'annonce comme un véritable petit bijou de savoir-faire"

"Wreckless semble promis à un avenir exceptionnel"

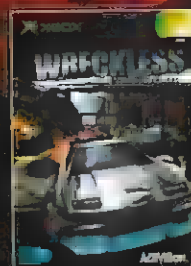
JOYPAD



"C'est un méga hit en puissance"

"Ce jeu mettra de sacrées claques"

100% CONSOLES



WRECKLESS
The Yakuza Missions

L'autre façon de conduire sur XBOX

wip

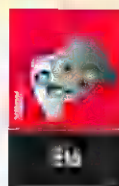


Vivendi Universal dévoile

19 février 2002 - Mery-Sur-Oise - Durant toute la journée, Vivendi Universal avait convié la presse du monde entier à la présentation de ses jeux en préparation. Des dizaines de titres ont donc été montrés pour la première fois. Pour en parler, Blizzard, Sierra et Universal interactive (réunis sous le label Publishing Partner Group) étaient présents. L'invasion J2M continue et s'attaque désormais au jeu vidéo.

Kael

Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex



Chasse à l'homme

Crash n'est définitivement plus la mascotte de Sony. Le bandicoot le plus célèbre du monde débarque sur Xbox. Ce volet est la suite directe du dernier épisode sur PS2. Le sinistre Dr Cortex aspire toujours à la destruction du monde. Il fait donc main basse sur la force destructrice des quatre éléments et compte bien s'en servir. Le but de votre mission est donc simple, mais la route

s'annonce rude et semée d'embûches. Traveller's Tales, le studio de développement de ce titre, semble exploiter au mieux les capacités de la console de Microsoft. Dans cet opus, il faudra traverser pas moins de 30 niveaux tout en 3D. On nous promet des passages en Jeep et en avion. Enfin, tous les compagnons du héros seront jouables dans le mode multijoueur que proposera ce titre. ■



Crash Bandicoot : The Huge Adventure

Rox et Rookie

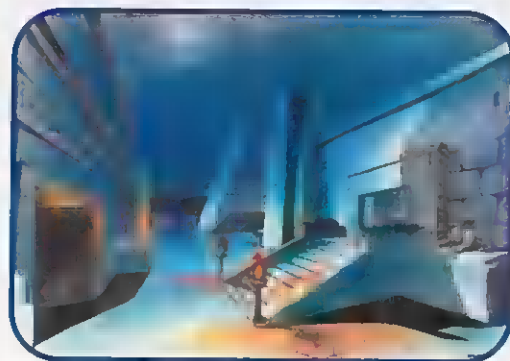
Crash Bandicoot: The Huge Adventure sera le premier volet à sortir sur une console autre que Sony (en attendant la version Xbox). Crash devra une nouvelle fois combattre le Dr Cortex. Cette fois, l'éternel méchant a réduit la taille de la Terre grâce à sa dernière invention diabolique. Le jeu sera composé de vingt niveaux répartis dans six mondes. Certains passages sortiront du lot comme c'est toujours le cas avec cette série. Ainsi, des niveaux de shoot dans une 3D très impressionnante sont d'ores et déjà prévus. ■

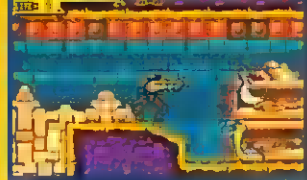
The Scorpion King

Le sortilège du scorpion de jade

Scorpion King sera un jeu d'aventure-action inspiré du film du même nom. Le joueur incarnera un guerrier égyptien élevé au couscous, du nom de Mathayus. Son peuple est exterminé par Lord Magus. Notre héros survitaminé va se venger... Ce personnage a été vu pour la première fois dans le film *Le Retour de la momie*. Dans ce dernier, c'était

un méchant, tellement charismatique qu'un film racontant sa légende a vu le jour. Le jeu devrait suivre le scénario du long-métrage. Sur Game Cube, la version la plus avancée, ce titre proposerait des graphismes très détaillés, ainsi qu'une animation à 60 images par seconde. Davantage d'infos très bientôt... ■

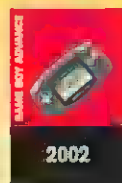




wip

sa future gamme

The Scorpion King : Sword of Osiris

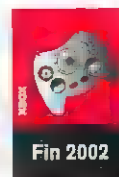


Le retour de la momie

Voici la version portable de Scorpion King. Il s'agira d'un jeu de plates-formes très classique. La réalisation semble très acceptable sans pour autant exploiter à fond les capacités de la Game Boy Advance. Le héros disposera de plusieurs techniques de combat et pourra même utiliser les armes qu'il trouvera sur son chemin. ■



Bruce Lee : Quest of the Dragon



Le baiser mortel du dragon

Bruce Lee investit la Xbox. Ce jeu sera un pur titre d'action et de combat à la Fighting Force. Vous contrôlerez le maître en arts martiaux dans les rues de San Francisco et de Hongkong, et vous explorez à coups de tongs les ennemis qui n'hésiteront pas à vous attaquer à plusieurs (les lâches!). Bruce Lee disposera d'un large éventail de coups issus de diverses techniques de combat. Pour davantage de simplicité, les développeurs ont inclus un système de lock. Ainsi, il est impossible de frapper à côté de l'adversaire. Au fil du jeu, de nouvelles

attaques pourront être apprises. Enfin, le petit dragon utilisera ce qui lui passe sous la main pour s'en servir comme arme. Le nunchaku, son arme favorite, fera également partie de son arsenal. ■



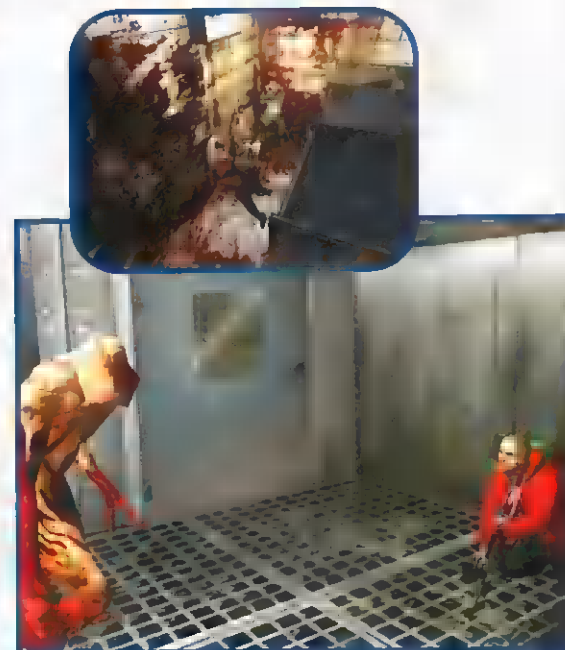
The Thing

La chose

The Thing se déroulera quelque temps après les événements relatés dans le film de John Carpenter (1982). Après la mort de scientifiques



américains en Antarctique, un groupe de militaires investit le laboratoire et commence son enquête. The Thing sera un survival-horror. Le but est de comprendre ce qui se trame réellement dans ce lieu isolé, mais néanmoins tout en 3D. Il faudra résoudre divers puzzles et affronter l'extraterrestre qui sommeille peut-être chez vos compagnons. Frayeur et suspense garantis! ■



Spyro : Season of Flamme

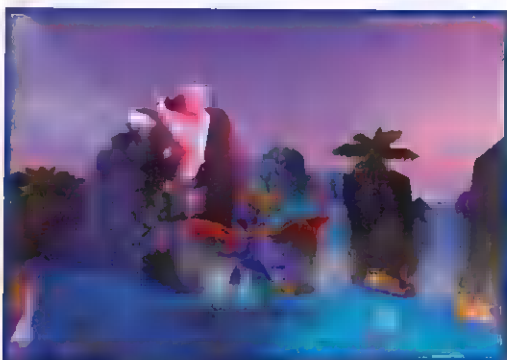
Cœur de Dragon

Spyro : Season of Flamme est le deuxième épisode de Spyro sur Game Boy Advance. Le dragon mauve va devoir, encore une fois, écouter ses vacances pour venir en aide à ses congénères. Un être maléfique a dérobé les libellules, sources magiques qui permettent aux dragons de cracher du feu. Comme dans le premier épisode, ce Spyro est en 3D isométrique. Dans cette cuvée 2002, Spyro acquerra de nouvelles aptitudes comme nager ou cracher des flammes de glace ou électriques. Enfin quatre personnages pourront être contrôlés lors de parties à plusieurs. ■



Spyro : Enter the Dragonfly

La Fureur du dragon



Spyro : Enter The Dragonfly sera le premier volet des aventures de bébé dragon sur PlayStation 2. Cet opus est la suite directe du troisième épisode sur PlayStation. Après le festival des dragons, toutes les libellules ont été kidnappées. Ce sont ces insectes qui confèrent aux dragons leurs pouvoirs magiques. Il faudra donc tout faire pour les libérer. Tout comme dans la version GBA, notre héros aura la possibilité de changer la nature de ses flammes et de cracher de l'électricité ou de la glace. Ce titre comportera de nombreux minijeu et des véhicules pourront être contrôlés. Sur PS2, Spyro semble être une vraie réussite graphique. La 3D paraît très fine et les

couleurs pastel respectent parfaitement l'univers féérique de ce jeu. Par contre, il faudra attendre de longs mois avant de pouvoir s'y essayer. ■



Monster Force

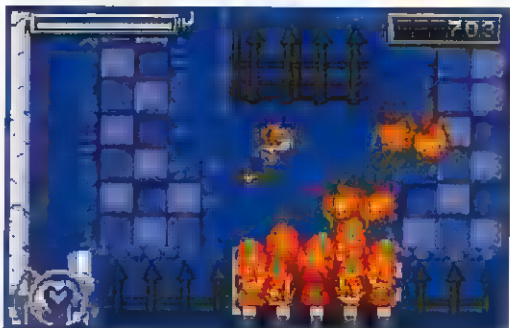
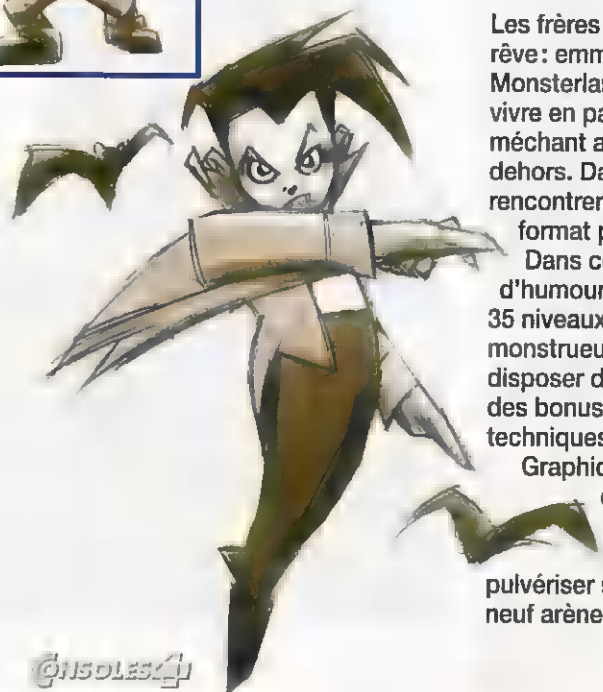
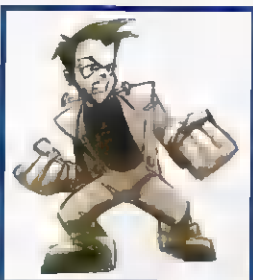
La Cité de l'indicible peur

Les frères Frankenstein ont un rêve : emmener leurs monstres à Monsterland afin qu'ils puissent vivre en paix. Manque de bol, un super méchant a investi les lieux. Il faudra le jeter dehors. Dans Monster Force, vous rencontrerez un tas de monstres célèbres en format poche (Dracula, le loup-garou).

Dans ce titre d'action pur et dur et bourré d'humour, il faudra traverser pas moins de 35 niveaux. Cinq personnages au look monstrueux seront jouables. Chacun devrait disposer d'aptitudes propres. En fonction des bonus ramassés, l'armement et les techniques de combat évolueront.

Graphiquement, ce titre ■ l'air très classique. Enfin, un mode multijoueur est également prévu.

Dans ce dernier, il faudra pulvériser ses adversaires dans l'une des neuf arènes prévues à cet effet. ■



Jurassic Park : Project Genesis

Gorki Park

Universal vous proposera dans Jurassic Park: Project Genesis de prendre en charge le célèbre parc d'attractions du film de Steven Spielberg. À l'instar de Theme Park, le joueur devra construire diverses attractions et boutiques afin d'attirer un maximum de clients. Le problème, c'est que les dinosaures ne sont pas vraiment dociles et n'hésiteront pas à s'en prendre aux visiteurs. Il est indispensable de veiller au grain et d'empêcher toute émeute. Vos bêtes auront aussi besoin d'affection, ce qui vous imposera d'aller dans la savane pour vous en occuper. Enfin, de nombreuses

missions seront proposées. Il y en aura douze. Ce titre est prévu sur PlayStation 2 et Xbox. ■



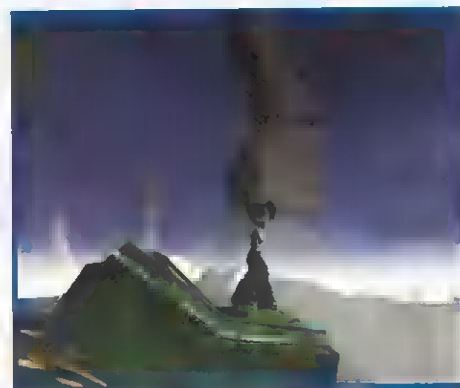
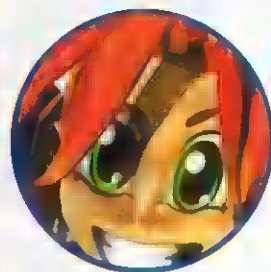
wip



Malice

La cité des enfants perdus

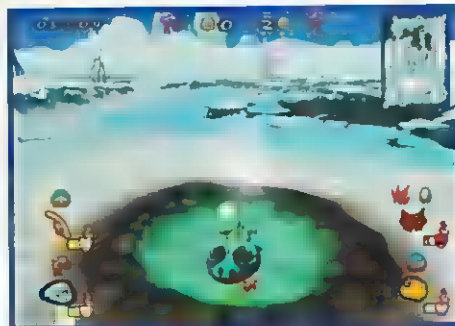
Longtemps annoncé, sans cesse repoussé, Malice fait partie des titres les plus attendus sur Xbox. Les joueurs PlayStation 2 peuvent également se réjouir, car ce titre est également annoncé sur la console de Sony. Graphiquement, Malice a pas mal évolué. Les personnages sont toujours aussi mal soignés, mais les décors ont gagné en détails et en effets. Que ce soit sur Xbox ou sur PS2, ce titre semble tenir toutes ses promesses. Dans Malice, le joueur incarnera une jeune fille armée d'un gros marteau. Elle devra traverser les 22 niveaux du jeu et résoudre les nombreux puzzles qui lui permettront de progresser dans l'aventure. Ce titre devrait proposer une jouabilité très arcade. Avec du temps, vous collecterez un armement de plus en plus impressionnant. ■



Dinoz

Animalolympique

Dans ce titre mignon tout plein aux couleurs pastel, le joueur devra participer à des matchs dans lesquels il faudra récupérer le maximum d'œufs. Il faudra choisir parmi toute une tripotée de dinos pour composer son équipe. Il existera différentes espèces représentées par des couleurs. Chacune d'elle possédera ses propres capacités. À l'instar des Tamagotchi, il faudra prendre soins de ses créatures entre chaque match. En effet, plus ils sont bien élevés, plus grandes seront leurs capacités. Un jeu sans doute réservé aux plus jeunes (et à Kael). ■



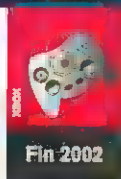
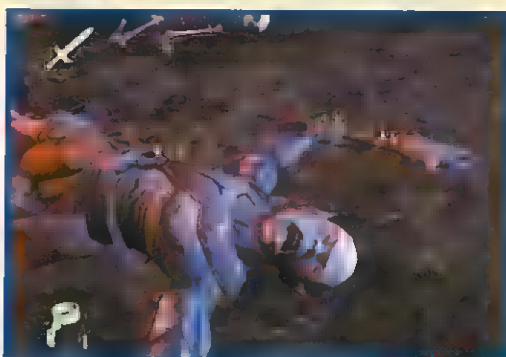
wip



The Lord of the Rings, Part One

Willow

Dans ce jeu d'aventure sur Game Boy Advance, vous prendrez le contrôle des neuf membres de la communauté. Chaque personnage possède ses propres compétences. Le jeu sera en 3D isométrique avec un design très soigné et proche de celui du film de Peter Jackson. ■

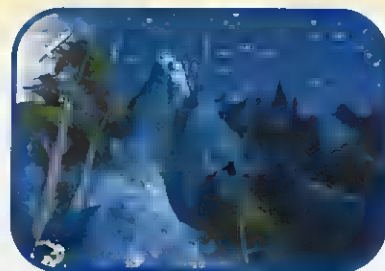


The Fellowship of The Ring

L'histoire sans fin

Ce titre, développé sur Xbox, est l'adaptation vidéoludique du premier livre de Lord of the Rings. Il s'agira d'un jeu d'aventure dans lequel le joueur incarnera trois personnages issus du livre : Frodo, Gandalf et Aragorn. Le but sera, bien entendu, de protéger le porteur de l'anneau des sbires de Lord Sauron. Ce titre sera entièrement en 3D

temps réel et devrait exploiter au mieux les capacités de la console la plus puissante du monde. Les énigmes à résoudre seront nombreuses et pas toujours simples. Pour ce qui est des phases de combats, ces derniers seront en temps réel et très dynamiques. On attend d'en savoir un peu plus sur ce titre avant de vous en reparler. ■

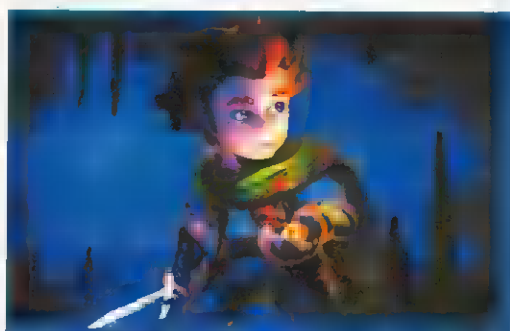
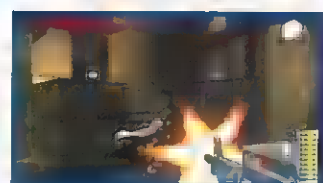
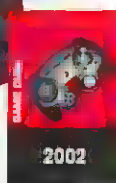


Die Hard Vendetta

Une journée en enfer

Dans Die Hard, vous incarnerez John Mc Lane (interprété par Bruce Willis dans le long-métrage). Il faudra parcourir les rues de Los Angeles pour plomber du terroriste. Ce titre sera un Doom-like comme on en trouve souvent sur console. La Game Cube fait des merveilles. Les graphismes sont fins et texturés comme il faut. Les développeurs annoncent une interactivité totale entre les personnages et les décors. L'armement, on s'en doute, sera à la hauteur du héros

américain que vous contrôlerez. Les mouvements possibles seront très classiques : courir, marcher, sauter, s'accroupir. Ce titre risque fort de devenir la référence en matière de Doom-like sur Game Cube. Vivement sa sortie. ■

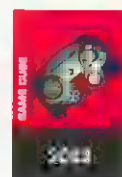


The Hobbit

Prochainement sur vos écrans...

Le développement de ce titre vient juste de débiter. Dans The Hobbit, le joueur incarnera le nain le plus célèbre de l'œuvre de Tolkien : Bilbo Baggins. Ce jeu devrait s'inspirer du roman du

même nom. Il s'agira ici d'un jeu d'aventure-action vu de dos (Tomb Raider). Le joueur devra traverser les Terres du Milieu et rencontrera divers monstres qu'il devra affronter. ■



Cate Archer,
l'agent
secret
qui donne
envie
d'être
un
microfilm

THE OPERATIVE™
**No One
Lives
Forever**



LE DANGER A FLEUR DE PEAU



MONOLITH

13^{ème} RUE
ULTRA VIOLETTE ET SUSPENSE



PlayStation 2



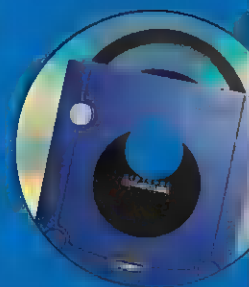
NINTENDO GAMECUBE™

VENEZ LA DÉCOUVRIR
EN AVRIL DANS VOTRE
MICROMANIA...

...ET REPARTEZ AVEC

- LE GUIDE OFFICIEL
- LE CDROM

Nintendo
GAMING 24/7



Cadeau !



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



Déjà plus
de 2 millions
de Micromanes !



PARIS

- MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
- MICROMANIA DE RENNES
Tél. 01 45 49 07
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04
- MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 10
- MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
- MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
- MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 94 80 41
- MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 90 33

- MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

- MICROMANIA HAY 2
Tél. 01 39 23

- MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

- MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51

- MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

- MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

- MICROMANIA ÉVRY
Tél. 01 60 77 74 02

- MICROMANIA TRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

- MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 36 41

- MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 41 63 14 16

- MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

- MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

- MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25

- MICROMANIA LE GRAND OUL
Tél. 01 45 15

- MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 30 71

- MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

- MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

- MICROMANIA FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

- MICROMANIA CERGY TROIS
Tél. 01 44 44

- MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

- MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

- MICROMANIA CAP 3000
Tél. 01 46 61 47

- MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

- MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

- MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

- MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

- MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

- MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 35 72

- MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 05

- MICROMANIA MONDEVILLE 2
Tél. 04 35 62 82

- MICROMANIA DIJON
Tél. 01 80 28 08 88

- MICROMANIA TOULOUSE
Tél. 05 61 76 20 39

- MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 13 20

- MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 13 36

- MICROMANIA MONTPELLIER
Tél. 04 67 20 09 97

- MICROMANIA MONTPELLIER
Tél. 04 67 20 09 97

- MICROMANIA MONTPELLIER
Tél. 04 67 20 09 97

- MICROMANIA MONTPELLIER
Tél. 04 67 20 09 97

- MICROMANIA CHATEAUX
Tél. 02 54 27 44 40

- MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 01 51 72 94 96

- MICROMANIA NANTES
Tél. 02 51 79 08

- MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

- MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

- MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

- MICROMANIA REIMS
Tél. 03 26 86 52 76

- MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

- MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

- MICROMANIA RONCO
Tél. 03 20 27 97 62

- MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

- MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

- MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

SORTIE OFFICIELLE LE 3 MAI 2002

RÉSERVEZ-LA DÈS
MAINTENANT !

EN CADEAU VOUS RECEVREZ
LE DVD* DES MEILLEURS JEUX !



* DVD NON COMPATIBLE
AVEC NINTENDO GAMECUBE



TOUTE L'ACTUALITÉ GAMECUBE SUR
micromania.fr

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend
vos jeux Game Boy Advance,
PS One, PlayStation 2.

conditions à la caisse

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
dans votre Micromania
sur **micromania.fr**

Ouverture de 11 nouveaux Micromania !

- | | | | | |
|---|---|---|--|--|
| <p>77 MICROMANIA BOISSENART NOUVEAU
C.Cial Melun Boissenart - 77247 Cesson
Tél. 01 64 19 00 36</p> <p>59 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
C.Cial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher
02 34 47 41 14</p> <p>62 MICROMANIA LORIENT NOUVEAU
C.Cial K2 Lorient - 56100 Lorient</p> | <p>67 MICROMANIA VANNES NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Fourchaïne - 56000 Vannes</p> <p>67 MICROMANIA HAUTEPIERRE NOUVEAU
C.Cial Régional Auchan Haute-pierre - Place Mauriois
- 67200 Strasbourg - Tél. 03 88 27 72 51</p> <p>49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
C.Cial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20</p> | <p>50 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS NOUVEAU
C.Cial Les Atlantes
37700 St-Pierre des Corps</p> <p>42 MICROMANIA SAINT-ÉTIENNE NOUVEAU
C.Cial Régional Centre Deux - 42100 Saint-Étienne
Tél. 04 77 80 09 92</p> <p>5 MICROMANIA CHAMBOURCY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy</p> | <p>50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACIERE NOUVEAU
C.Cial Cotentin - 50470 La Glacière</p> <p>6 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial International Val d'Europe
77711 Serris-Mame La Vallée
Tél. 04 72 80 09 92</p> | |
| <p>5 MICROMANIA EURLILLE
Tél. 03 20 55 72 72</p> <p>59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58</p> <p>MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79</p> <p>62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84</p> <p>MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77</p> <p>MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51</p> | <p>66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21</p> <p>MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70</p> <p>67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20</p> <p>67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18</p> <p>68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON
Tél. 03 89 61 65 11</p> <p>69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 72 18 50 42</p> | <p>MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82</p> <p>MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Tél. 04 72 37 47 11</p> <p>69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 72 67 02 92</p> <p>72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91</p> <p>MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 11 04 79</p> <p>74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09</p> | <p>76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 91 98 88</p> <p>76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15</p> <p>MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
02 35 13 86 98</p> <p>76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIERE
Tél. 02 35 81 16 16</p> <p>MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 31 88 68 11</p> <p>MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44</p> | <p>MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04</p> <p>83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 91 32 30</p> <p>84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66</p> <p>84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40</p> <p>86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08</p> |



CHEATS

Si Climax a bien assimilé un fait: c'est que les joueurs aiment se voir récompensés pour leurs efforts... progressivement. Et donc, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, plusieurs modes se débloqueront. Voici un échantillon de ce qui vous attend.



En mode fil de fer, sans aucune texture appliquée. C'est comme dans Rez, au final.



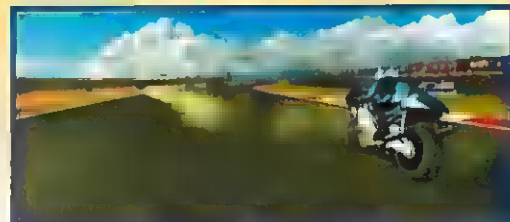
En mode cell shading, comme dans Jet Set Radio. Cela donne tout de suite un effet comique.



Le mode parapluie vous permet de contrôler des filles en bikini à la place de ces affreux machos de motards.

À moto dans Moto GP Ultimate Racing

À notre grande surprise, un autre Moto GP s'appête à débouler sur une autre console que la PlayStation 2. Ça se passe sur Xbox, et c'est signé THQ.



Ne confondez pas ce Moto GP sur Xbox avec les deux volets sur PlayStation 2. Moto GP Ultimate Racing Technology sur Xbox n'est pas développé par Namco, mais par les Anglais de Climax, aujourd'hui partie intégrante de la World Company THQ. Néanmoins si ces titres se ressemblent autant, c'est que les deux bénéficient de la licence de la ligue Moto GP. Les pilotes, les motos et les écuries officielles sont donc tous présents. Pas de doute là-dessus, il s'agit bien d'une simulation de moto sur circuits, qui vous permettra d'incarner les plus grands pilotes de la catégorie reine des deux roues, celle des 500 cm³.

Pas une plaie

À première vue, Moto GP sur Xbox ressemble comme deux gouttes d'eau aux versions PlayStation 2, avec un habillage sobre dont les couleurs grises et rouges dominent, ainsi qu'un style graphique similaire. C'est au niveau du maniement et du degré de finition que la version Xbox se démarque. Tout d'abord, le pilotage des motos est beaucoup plus instinctif que sur les deux versions PlayStation 2. Négocier un virage n'est pas très difficile, mais il faut être bien plus attentif aux concurrents qui n'hésitent pas à vous désarçonner. On prend vite ses marques, malgré la très grande vitesse du jeu. Chose qui paraîtra évidente pour tout motard, le jeu inclut enfin une gestion séparée des freins avant et arrière. La gâchette droite correspond au frein avant, et la gauche au frein arrière. De plus, il faut également prendre en compte le poids du pilote, qui peut influencer sur le comportement de la bécane, selon qu'il se penche en avant ou en arrière. De ce fait, il est donc possible de réaliser quelques manœuvres dangereuses mais tellement cool, comme brûler sa roue arrière (pour cela: enclencher le frein avant tout en accélérant à fond), faire un wheeling (en pleine vitesse, mettre tout le poids du pilote vers l'arrière), lever la roue arrière (partir à fond, ne freiner que de

l'avant et porter tout son poids vers l'avant). Le jeu vous demandera de maîtriser toutes ces subtilités, en réussissant des épreuves, tels les permis de Gran Turismo.

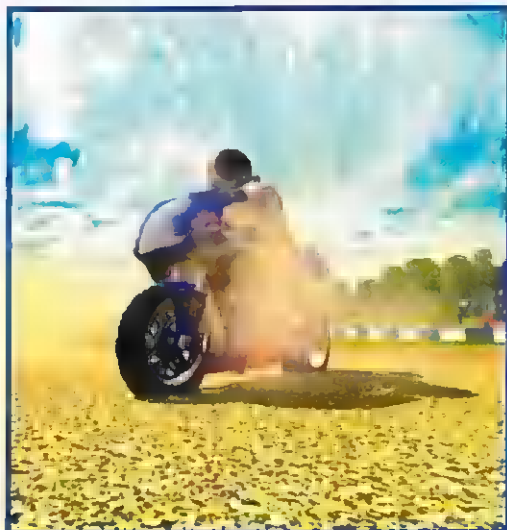
Les petites rivières...

Moto GP Ultimate Racing Technology bénéficie aussi d'une foule de détails fort bien pensés. Par exemple, quand vous atteignez une vitesse de pointe, des effets de « motion blur » (effet de flou très utilisé dans Metal Gear Solid 2 et The Bouncer) envahissent l'écran pour simuler le rétrécissement du champ de vision. L'effet est spectaculaire, et maintenir une vitesse honorable demandera beaucoup de talent, et des heures et des heures d'entraînement. Le son est compatible Dolby Digital 5.1, et le jeu exploite également les possibilités des écrans de télévision en 16/9. Les chutes des pilotes sont très impressionnantes, avec des glissades souvent accompagnées de vols planés surprenants. Heureusement, le jeu ne gère pas les blessures corporelles des pilotes. Vous remonterez sur la moto rapidement, le temps de la sortir du bac à sable. Ajoutez à cela le graphisme fin et l'animation soignée, et vous comprendrez que cette nouvelle version de Moto GP tient la dragée haute à ses concurrentes. Nous l'attendons avec beaucoup d'impatience, car elle promet d'être un must en matière de simulation de moto. À suivre de près, très près... ■



la boîte

Technology



À PLAT

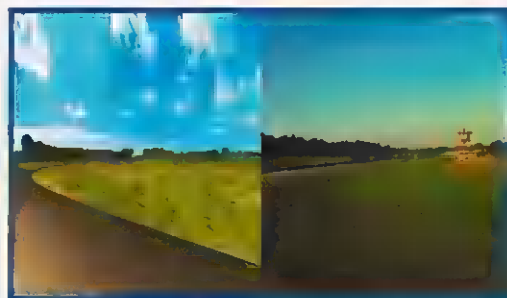
L'occasion est rare de montrer une étape aussi marrante de la création d'un jeu. Il s'agit ici de la texture qu'on applique au modèle 3D. Ce modèle peut être un pilote de moto, ou la moto elle-même. Quand les artistes dessinent la texture devant leur écran, il faut qu'ils prennent en compte le volume du modèle 3D, tout en raisonnant en 2D, comme sur une feuille de papier.



La combinaison de moto, le casque et les gants. Attention, la Red Bull est interdite en France.



Si... si... regardez bien en retournant le magazine dans tous les sens, c'est une moto.



To qu'à aller

Toca Race Driver

Toca, en voilà un nom qui apporte le sourire aux fans de simulation automobile. Après trois volets sur PlayStation qui ont fait l'unanimité, voici le premier sur une console dite de nouvelle génération. C'est la PlayStation 2 qui sera l'heureuse élue.

Gia



CLAP

Le cinéma est à la mode dans les jeux vidéo. Ce n'est pas ce nouveau Toca qui nous prouvera le contraire. En effet, les scènes cinématiques entre les courses mettent en scène des personnages qui conversent (et non plus seulement des voitures). Pour leur réalisation, des story-boards ont été



réalisés, ainsi que des séances de motion-capture.

FXD STORYBOARD/Scene 03

Toca Race Driver sur PlayStation 2 a un défi de taille à relever : ne pas décevoir les fans de la série, malgré le passage de Gran Turismo 3. Mais comme la course est une spécialité maison de Codemasters, et comme les premiers volets de Toca n'avaient pas molli à l'époque face aux deux premiers Gran Turismo sur PlayStation, il n'y a, a priori, aucune raison d'avoir peur. Donc, comme Toca Touring Car, Toca 2 Touring Car et Toca World Touring Car, ce nouveau Toca Race Driver sera une simulation de course de grand tourisme, avec des voitures de rêve boostées à fond. En vrac, vous pourrez conduire des MG, des Audi, des Chrysler (dont bien sûr, la fameuse Viper), des TVR, des Lexus, et même des Peugeot. Le jeu proposera un total de 42 voitures qui pourront concourir sur 38 circuits à travers le monde (et non plus seulement sur les circuits anglais).

Une histoire vraie

Peu de choses ont changé dans cette nouvelle mouture. En fait, la grande « innovation », c'est le mode scénario. Il ne s'agit plus d'aligner des courses, sans aucune phase de transition. Vous pourrez enfin voir quelques héros humains, dont un jeune pilote agressif au talent

très prometteur. Il s'agit de Ryan McCane, le personnage que vous incarnerez et qui veut se faire une place parmi le gratin international.

Mais il rencontrera sur route tous les gros bras de la profession, tous plus expérimentés que lui, dont son propre frère, déjà champion en titre. Une histoire qui rappelle légèrement les frères

Schumacher... Toca Race Driver inclut donc des scènes cinématiques qui mettent en

scène des personnages entre les courses. Codemasters a fait appel à de vrais pros du story-board pour réaliser le découpage en séquences. Quant à la partie course en elle-même, il n'y a pas de changements flagrants, à part, bien sûr, un graphisme bien plus recherché que sur les précédents volets, grâce aux capacités de la PlayStation 2.

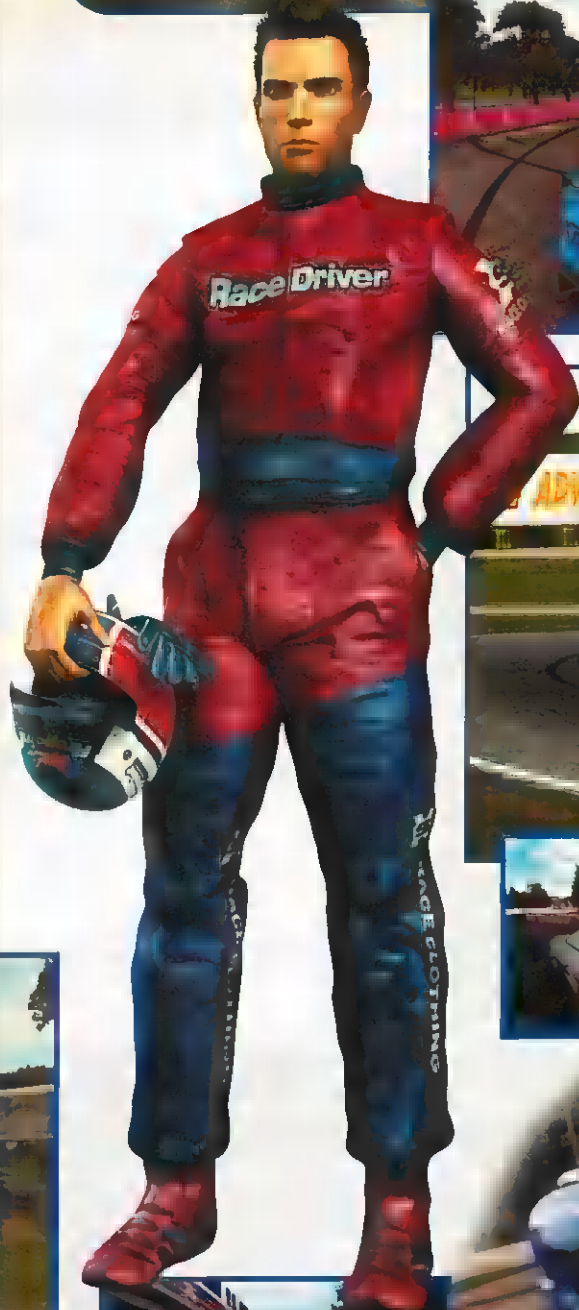
Pas assez dur, fils

Par contre, là où les fans de la série risquent d'être déçus, c'est au niveau de l'orientation des développeurs concernant la maniabilité. Le jeu est beaucoup plus accessible, et il ne sanctionne plus aussi sévèrement les écarts de trajectoire ou les sorties de route. Les tête-à-queue si fréquents auparavant ne viennent plus hanter les courses. Espérons que ces petits détails qui offusqueront les adorateurs du « réalisme » seront corrigés pour la sortie du jeu. Cela dit, la version sur laquelle nous avons joué n'était pas encore très avancée. D'ici là, la maniabilité peut se déclarer beaucoup plus fidèle à la série. Sinon, nous pouvons être confiants en ce qui concerne la qualité et la finition du jeu. Codemasters a mis le paquet dans la réalisation de Toca Race Driver. L'éditeur anglais est attendu au tournant. Il s'agira en fait du premier véritable gros jeu de Codemasters sur PlayStation 2. Soixante-dix personnes environ ont été mobilisées pour travailler dessus, et un budget de 4,88 millions d'euros a été nécessaire. ■



plus vite !

wip



L'ÉQUIPE



L'équipe de développement n'est pas au complet, mais avouez déjà que c'est impressionnant. Sur la photo, il n'y a que 50 personnes environ. Il faut ajouter à ces petits gars, tous ceux qui travaillent sur le son.



Le producteur du jeu, Gavin Raeburn, travaille au développement des jeux Toca depuis le premier épisode.



Au milieu de la campagne anglaise, la ferme Codemasters abrite les studios de pointe.



DOCK GAMES

Actus Dates sorties Trucs et Astuces Top des Ventes Preview Test Accessoires

Retrouvez **toute l'actualité** des jeux vidéo déclinée dans les univers consoles : **tests, previews, accessoires, dates de sorties,**

ainsi que des **MILLIERS de TRUCS & ASTUCES**

■ news letter
- e-mail -

Inscrivez-vous
& recevez
gratuitement
la **newsletter**
chaque semaine le détail de
l'actualité
des jeux vidéo
et de vos
magasins.

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS À
PRIX DOCK GAMES
Référencement toutes
grandes marques
nationales du marché.

A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement
dans votre magasin.

A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement.

A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**

70 04 52 52 20 00



actus



Tous les jours des actus en
avant première, des
dossiers **exclusifs**, ...

NOUVEAU !! l'@rgus officiel en
@rgus ligne pour **estimer** le prix de
vos jeux d'occasion.

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

Des **FORUMS**

Des tonnes de **dossiers**
soluces & fonds
d'écrans à
télécharger.

Zone Enseigne

Retrouvez **tous**
les magasins
DOCK GAMES en
ligne, les **avan-**
tages de votre
carte de fidélité,
les plus de la
reprise DOCK
GAMES,
toutes les
offres
spéciales...

NOUVEAUX MAGASINS

COMPIEGNE
26, rue des Lombards
03.44.40.29.18

BETHUNE
18, rue des Treilles
03.21.68.60.50

NEVERS 2
ZA des Grands Champs
03.86.61.38.29

RENNES
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

TOURS CENTRE
10, rue de Bordeaux
02.47.75.03.03

ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE

[illegible]

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 120 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES ⁽¹⁾

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 ⁽¹⁾

Malgré le stock des magazines, l'état du véhicule, la qualité des jeux, certains sont payables au lieu d'être gratuits. ⁽¹⁾ En outre les défilés vont être remis avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magazine DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magazines et les particularités de la région. En France et en Suisse DOCK GAMES et DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERAD 1.04 € / semaine

FHM

FOR HIM MAGAZINE

PRÉSENTE JENIFER & CARINE

EXCLUSIF !

Les dessous de l'Academy



2,90 € SEULEMENT

www.fhm.fr

tests

DC, GBA, GC, PSone, PS2, Xbox... tous les tests du mois

BLOOD OMEN 2

Vampire ? vous avez dit vampire ?
Réfractaires à la cuisine à l'ail, à vos PS2: Blood Omen 2, la suite de Legacy
Kain, débarque avec son déluge d'hémoglobine. Retrouvez également ce mois-ci le très attendu Jet Set Radio Future, mais aussi Giants, Dynasty Warriors 3, Pirates, Shadow Hearts, Dark Summit ou encore State of Emergency.

test



mégahit

Panique sur la ville !



Voici un bel exemple des accidents qui peuvent intervenir dans le jeu.

Une belle attaque de convoi. Prenez le bon angle pour percuter.



Le buggy est très maniable, mais peu puissant.



La vitesse hallucinante donne le vertige.



oui !

Kael

Ce Wreckless me rappelle le mythique Chase HQ sur Nec. Percuter l'adversaire pour le faire exploser est bien motivant. Graphiquement, ce titre est une vraie bombe. Les replays sont magnifiques et bourrés de petits effets. Les deux scénarios sont aussi pêchus l'un que l'autre. L'action est intense, même si certains véhicules ne sont pas très jouables Wreckless est un petit bonheur qui ravira les fans de conduite sportive et musclée.

WRECKLESS

Wreckless est un titre très attendu des possesseurs de Xbox. Vous allez devoir y parcourir une ville entièrement modélisée et accomplir un certain nombre d'objectifs. Le mode mission est le premier accessible à partir du menu de sélection principal. Choisissez de prime abord l'un des deux scénarios proposés. Le scénario A vous place dans la peau d'une jeune équipe de policiers chargée de remettre de l'ordre dans la ville de Hongkong coûte que coûte. Dans un premier temps, une liste de véhicules assez succincte vous permet de faire face à l'ennemi. Mais ensuite, selon vos résultats, vous pourrez débloquer des

engins nettement plus performants... Dans Wreckless, vous poursuivez donc des yakusas (la mafia japonaise), et accomplissez vos missions l'une après l'autre. Vous allez devoir récupérer des objets aux quatre coins de la ville, ou encore arrêter un convoi de renégats. Chaque véhicule possède ses propres caractéristiques, susceptibles de convenir à tel ou tel type de mission: un choix judicieux s'impose. Avant chaque mission, vous pourrez choisir le niveau de difficulté et la densité de la circulation en ville. Vous pourrez également paramétrer la vue (intérieure ou extérieure) pour arriver plus facilement à vos fins. Les

objectifs du scénario A sont globalement d'instaurer la justice et la paix en pourchassant les vils trafiquants mafieux dans l'ensemble des ruelles.

Le côté obscur

Dans le scénario B vous incarnez Ho et Chang, des agents spéciaux chargés d'infiltrer le milieu des truands en tout genre de la ville. À l'instar du premier scénario, vous possédez au départ un nombre réduit de véhicules, nombre qui évolue à mesure que vous accomplissez les objectifs... À la fin de chaque mission, un film vous permet de revoir en détail vos exploits.

Utilisez les boutons du pad de la Xbox pour appliquer des effets et changer les angles de vue: à ce niveau de la réalisation éclate alors sous vos yeux émerveillés! En effet, dans le feu de l'action, les détails passent parfois inaperçus, mais ces résumés de fin de mission offrent un spectacle tout simplement étourdissant. Des statistiques précises vont vous permettre également de prendre connaissance de vos résultats et de pouvoir vous améliorer à chaque partie. Enfin, les options faciliteront votre adaptation aux commandes et aux spécificités de ce titre décoiffant orienté arcade. ■

Lorsque le soleil se couche, les voyous sortent !

oui!

Toxic

Wreckless procure des sensations inédites et intenses. Même si le principe du jeu n'est pas spécialement innovant, la réalisation et la qualité des animations risquent fort de convertir bon nombre de joueurs à ce type de soft. Les commandes sont parfois capricieuses et il faut bien cerner les objectifs de chaque mission pour choisir judicieusement son véhicule. Wreckless est super dynamique et propose des aventures endiablées. Reste que la nature des missions peut paraître parfois un peu légère, mais à l'arrivée on s'éclate grave. La possibilité de revoir le film de vos exploits risque fort de vous scotcher devant les écrans pendant de longues heures.

WRECKLESS

The Yakuza Missions

les plus

- la réalisation top
- la vitesse et l'action surboostées

les moins

- un peu redondant
- les commandes assez délicates

intérêt

92%

Une réalisation impressionnante et très novatrice, au service d'un jeu incontestablement fun et divertissant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ACTIVISION
- Éditeur : MICROSOFT
- COURSE POURSUITE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



La vidéo de fin de niveau donne lieu à des images criantes de réalisme.



Le graphisme est étourdissant et d'un niveau exceptionnel.



Utilisez les boutons du pad pour sélectionner l'angle de vue favori.

RÉFLÉCHIR AVANT D'AGIR.

La nature des missions peut s'avérer un peu répétitive, mais quelques passages sont très intéressants. Il faut bien cerner les objectifs pour perdre le moins de temps possible à chercher son chemin.

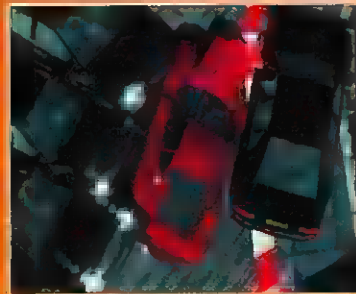


MISSION ACCOMPLIE !

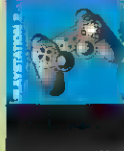
La fin de cette mission vous demande de monter dans un avion. Il faut aller vite.



Vous devez récupérer une valise en haut d'une tour de fer. Les passerelles sont étroites.

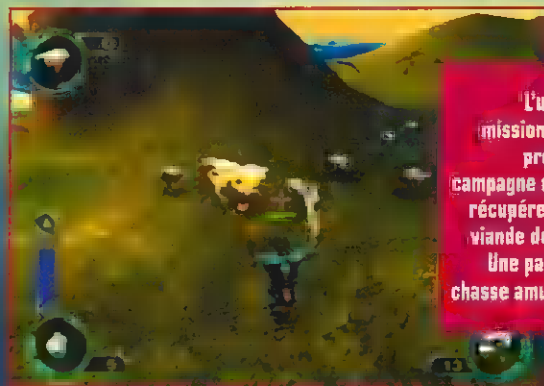


Ce niveau s'apparente à l'ancestral Destruction Derby. Faites le ménage !



Certains monstres font penser à ceux de Star Wars. Ils ne sont pas dangereux et servent à transporter les troupes ennemies.

GIANTS - CITIZEN



L'une des missions de la première campagne du jeu : récupérer de la viande de vimp. Une partie de chasse amusante.



oui, mais...

Kael

Passée la première heure de jeu ennuyeuse à en mourir, ce Giants gagne en intérêt. Les objectifs à accomplir sont assez diversifiés et demandent un minimum de réflexion ■ une bonne grosse dose d'action. Ce qui est grandiose, c'est l'humour : bien qu'un peu tirés par les cheveux, les dialogues sont drôles. Graphiquement, ce titre n'est pas exceptionnel. Les zones à explorer sont immenses, mais bien pauvres en détail.

Les créateurs de MDK font à nouveau parler d'eux et signent avec Giants Citizen Kabuto un jeu tout en 3D bourré d'action et d'humour. Le joueur incarne successivement trois personnages différents : Meccaryn, Delphi et Kabuto.

Parcours de campagne

La partie débute avec l'un des cinq Meccaryn, des extraterrestres à la technologie très avancée. Les objectifs sont assez simples : retrouver le reste de votre troupe éparpillée un peu partout sur l'île en effectuant différentes missions. Les Péons, de pacifistes habitants de l'île, vont vous charger par exemple de leur rapporter un peu de viande, d'aller libérer l'un des leurs, de détruire quelques bâtiments ennemis. Vous devrez parallèlement retrouver et libérer quatre de vos congénères. Au cours de cette première campagne, ce sont pas moins d'une vingtaine de petites missions, à la difficulté variable, qui vous seront proposées. Cette campagne se termine à la manière d'un jeu de stratégie : bâtir une base avec différents monuments, chercher des vivres pour nourrir les ouvriers tout en la protégeant des attaques adverses.

Deux autres créatures

Par la suite, c'est avec Delphi, une créature amphibie appartenant à la race des Sea Rappers que l'on va jouer. Elle manie les armes blanches, comme la magie, à la perfection. Cependant, la différence des Meccaryn, la campagne proposée avec Delphi n'est pas aussi approfondie et les missions manquent un peu d'intérêt. Le jeu se ter-

mine avec le personnage de Kabuto. Ici, point de stratégie ni de finesse : le personnage que l'on dirige est un géant chargé de détruire tout ce qui lui tombe sous la main. Sa force est spectaculaire, tout autant que sa taille.

Jetpack Whiz

Les armes utilisables sont fonction du personnage que l'on dirige. Les Meccaryn sont de loin les mieux équipés : lance-grenades, fusil de précision, lance-missiles, mitraillettes, mines flottantes... Ils ont même droit à un jetpack qui leur permet de s'élever dans les airs quelques instants. Les Sea Rappers combinent leur armement maigrichon par une agilité et une vitesse de déplacement hors du commun. Dommage que la magie ne soit pas mieux utilisée : les quelques sorts invocables ne servent pas à grand-chose. Il vaudra mieux vous concentrer sur les aptitudes des Sea Rappers à manier les armes blanches. Enfin, sachez qu'il est possible de passer dans différentes boutiques, toutes gratuites, afin de procéder à vos emplettes : armes, potions de santé et munitions y sont offertes de bon cœur.

Le goût et les couleurs

Giants est une excellente conversion du jeu PC sur PS2. On retrouve les niveaux et les missions du jeu original mais aussi ses quelques défauts. On

aurait aimé retrouver des décors plus détaillés et moins vides ; et surtout un choix des couleurs plus judicieux : elles sont loin

d'être harmonieuses ! Reste que Giants est un bon jeu d'action 3D qui fait beaucoup penser par certains côtés (graphisme, vue de dos, type de contrôle, action...) à MDK. La variété des missions devrait satisfaire les amateurs du genre. ■

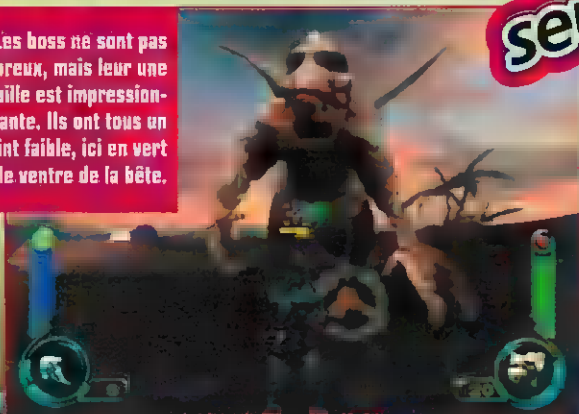


Un autre boss. Il vous fonce droit dessus. Tirez dans sa bouche quand il l'ouvre !

KABUTO

**Pas vraiment
seul au monde...**

Les boss ne sont pas nombreux, mais leur taille est impressionnante. Ils ont tous un point faible, ici en vert sur la ventre de la bête.



Grâce à son agilité, Delphi se glisse furtivement derrière ses ennemis pour les égarer en toute tranquillité.



SNIPER ALLEY

Les fusils de sniper font bien évidemment partie de votre arsenal. Abattre un adversaire distant de plusieurs centaines de mètres ne vous posera aucun problème.



Ce n'est pas évident, mais un tireur d'élite est posté devant vous.



Actionnez une première fois le zoom et équipez votre fusil de précision.



Votre adversaire vous a repéré. Il fait déjà feu sur vous.



Mais malheureusement pour lui, en zoom maximal, il ne peut plus vous échapper.



Delphi est très rapide et peut échapper facilement à ses adversaires.



Giants fait partie de ces jeux qui peuvent sembler sans intérêt si l'on ne se force pas à entrer dans l'ambiance. En effet, les premières minutes sont loin d'être extraordinaires, et le graphisme grossier ne donne pas envie de continuer. Et pourtant, après une heure ou deux, on rentre vraiment dans le jeu et on se passionne pour les missions variées et amusantes. On fait abstraction du graphisme peu séduisant, pour se concentrer uniquement sur l'action. Et, de ce côté-là, on n'est pas déçus.

GIANTS CITIZEN KABUTO

les plus

- les voix en français
- la variété des missions
- la prise en main
- l'humour

les moins

- les décors peu détaillés
- l'harmonie des couleurs

intérêt

89%

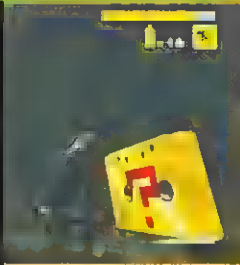
Une excellente conversion du jeu PC. Si les couleurs sont étranges et les décors peu détaillés, la profondeur de jeu raviva les amateurs d'action en 3D.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PLANET MOON
- Éditeur : VIRGIN
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



JET SET RADIO FUTU

Les cassettes secrètes permettent de débloquent des nouvelles musiques.



LES 5 DU 41

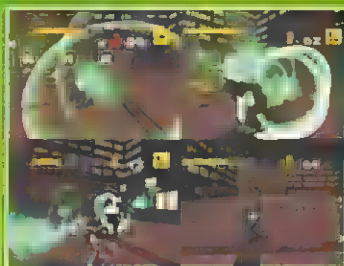
Dans Jet Set Radio Future, plusieurs modes peuvent se jouer à deux, mais au quatre. La console offre à présent différentes parties dont une pour le quatre. De plus, le jeu tourne toujours à 60 images par seconde.



Le mode deux joueurs se joue à la fois en ligne et en local.



Le Jet Set Radio Future permet de jouer à deux en ligne et en local.



Le Jet Set Radio Future permet de jouer à deux en ligne et en local.

A lors que l'on ne l'attendait pas avant quelques mois en France, Jet Set Radio est arrivé. Une fois de plus, vous allez rejoindre les GG, une bande de skateurs fous. Ces sauvages arpentent les rues de Tokyo à la recherche du moindre mur susceptible d'accueillir un tag. Mais vous n'êtes pas seuls: quantité de bandes sévissent dans les autres quartiers de la ville, et chacune va tout faire pour marquer son territoire. Armé de bombes de peinture, votre but est donc de devenir le roi de la ville. Pour cela, il faut tout d'abord remplacer les graffitis de vos rivaux par les vôtres, puis affronter l'adversaire dans diverses épreuves de figures acrobatiques ou dans une course. Comme rien n'est jamais simple, il faut également s'occuper de la flicaille qui n'apprécie guère les vandales de votre espèce. L'inspecteur grincheux et mal rasé Oshima ayant été muté ailleurs, il a été remplacé par Hibayashi, un commissaire de police psychopathe qui n'a visiblement pas envie de vous laisser arpenter les rues plus longtemps. Il n'hésitera pas à utiliser tous les moyens possibles et imaginables pour vous arrêter. Par chance, Jet Set Radio, la radio pirate, vous indique les faits et gestes de chacun de vos adversaires. De temps à autre, un rideur viendra vous défier. Si vous parvenez à le vaincre, il rejoindra votre bande.

Du speed et du fun

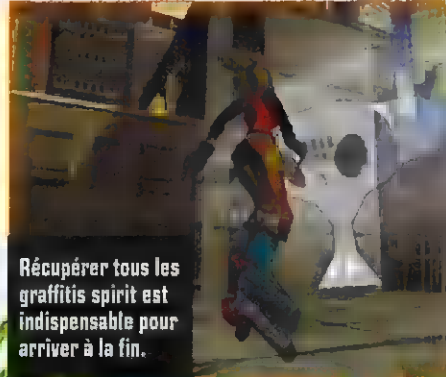
JSRF propose une jouabilité particulière. Seulement trois boutons servent réellement. Le premier (A) permet de sauter, le deuxième (B) donne accès au boost. Enfin, la

gâchette (R) sert à utiliser la bombe. Les autres n'ont pas vraiment d'utilité, à part varier les figures acrobatiques. Avec de telles commandes, vous n'avez aucune question à vous poser et vous pouvez foncer comme un malade, la bombe à la main. Sur Dreamcast, pour effectuer un tag, il fallait souvent s'arrêter devant le mur à peindre et commencer une série de manipulations pas toujours évidentes. Ici, ce n'est plus la peine, il suffit juste de passer devant, et de presser R. Vous ne perdez donc plus de temps. Néanmoins, le jeu n'en devient pas plus facile pour autant. Atteindre une zone à taguer est bien plus difficile. Il faut parfois enchaîner saut et grind très rapidement avant de dessiner. Très jubilatoire, mais rarement évident.

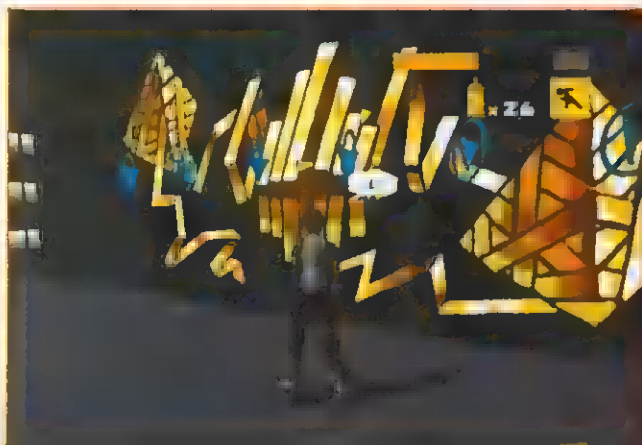
Motion Cartoon

Jet set Radio sur Dreamcast avait été le premier titre à utiliser la « motion cartoon » (© Gambas 2002). Petit rappel: les textures appliquées et les ombres donnent un effet 2D assez impressionnant. Dès lors, de nombreux développeurs ont suivi le pas et d'autres jeux utilisent ce procédé (Auto Modellista de Capcom est le dernier en date). La Xbox fait des merveilles.

Graphiquement, ce Jet Set Radio est magnifique et permet de se rendre compte, une fois de plus, de l'incroyable puissance de la console de Microsoft. Les décors sont impressionnants, immenses et entièrement en 3D. Aucun clipping n'est à déplorer. De plus, les niveaux sont remplis d'animation. Des dizaines de passants se



Récupérer tous les graffitis spirit est indispensable pour arriver à la fin.



Il existe différentes tailles de graffiti: S, M, L et XL.

RE



Il existe de nombreuses bandes de skateurs dans JSRF. Ici, les Love Shockers.



Les panneaux sont grindables. Ils permettent souvent d'atteindre des passages secrets.

promènent et se sauvent à votre arrivée. Les voitures, camions et autres véhicules réagissent en fonction de vos mouvements et tenteront de freiner lorsque vous surgissez brusquement ou lorsque vous êtes sur la route. En bref, on se croirait devant un véritable dessin animé tellement c'est beau et vivant.

Atelier création

Pour ce qui est des modes, il en existe plusieurs. On retrouve le mode aventure, ce qui est normal. En multijoueur, l'écran se découpe en plusieurs parties. Là, de nombreuses épreuves sont proposées. Dans le city, le but est de faire le plus rapidement trois tours de circuit. Dans le ball hog, il faut conserver la balle durant un tour entier. Comme son nom l'indique, le flag vous oblige à partir à la recherche de drapeaux. Celui qui en possède le plus gagne. Dans le mode graffiti wars, il faut peindre le plus de murs en un temps limité. Enfin, le mode tagger's tag, le plus fun, vous propose de refaire la couleur de peau de vos adversaires. Pour ces modes, il existe quelques arènes cachées ainsi que 22 personnages. Que du bonheur donc. ■



À votre passage, la foule se sauve en criant. Le bonheur!



La carte en 3D est bien pratique pour repérer les emplacements des murs à tagger et les routes.



oui!

Kael

Jet Set Radio sur Xbox est encore plus fun que le premier volet sur Dreamcast. Les commandes ont été simplifiées à l'extrême, ce qui rend les actions bien plus fluides. De plus, le jeu est très long. Pour accomplir tous les objectifs, il vous faudra beaucoup de temps. Graphiquement, c'est la claque. Le jeu est tel qu'on pouvait l'espérer : sublime. Parlons maintenant des défauts. Tout d'abord, la gestion des caméras n'est pas toujours top. De plus, lorsque votre personnage commence à grinder, difficile de s'en dépêtrer. Résultat, on peut perdre de précieuses minutes à tourner en rond autour de l'objectif à atteindre.



les plus

- la réalisation
- le gameplay
- la musique

les moins

- les mouvements de caméra

intérêt

95%

Une vraie bombe indispensable à toute ludothèque ! Il est fun, speed et en plus incroyablement beau. Que demander de plus ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : INFOGRAMMES
- SAUVAGEONNERIE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



oui!

Gia

Jet Set Radio faisait partie de mes préférés sur Dreamcast. Alors, imaginez mon enthousiasme pour cette version entièrement revue ! C'est toujours aussi jouissif de tagger les murs. Et, il faut l'avouer, ce jeu impressionne la galerie, grâce aux capacités de la Xbox. Finalement, le rendu graphique reste fidèle à l'original sur DC : ça pète de couleurs, et l'ensemble est d'une propreté étonnante. Attention, l'offensive Sega ■ réellement commencé !



Les effets d'explosion et de lumière sont fantastiques.

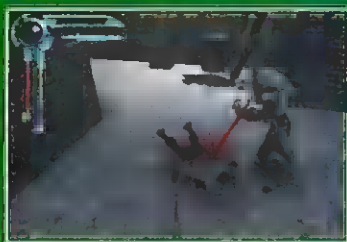


SOIF D'AUJOURD'HUI

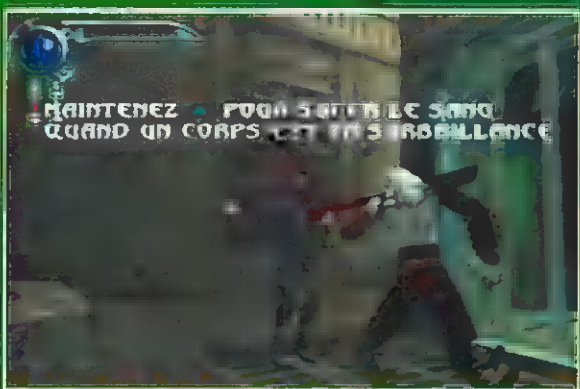
Pour survivre, notre vampire est obligé de s'abreuver fréquemment de sang humain. Sa jauge d'énergie diminue à vue d'œil, et il faut donc pomper jusqu'à la dernière goutte chaque ennemi abattu ou le moindre passant innocent...



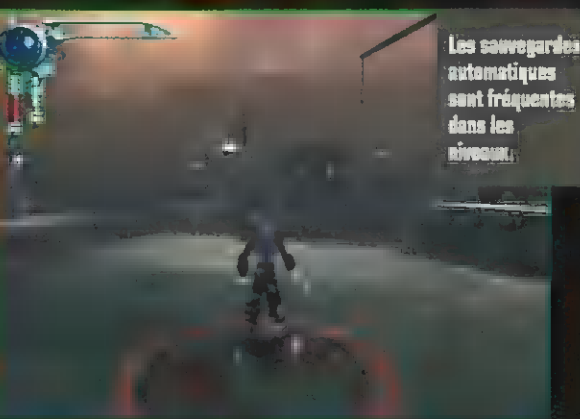
Dès qu'un corps est en surbrillance, cela signifie que l'on peut s'abreuver.



Plus l'adversaire est coriace, plus la dose de sang sera importante.



Au début, un didacticiel vous apprend à sucer le sang de vos victimes.



BLOOD OMEN 2

Kain est de retour, assoiffé et pas content du tout. Après une sieste de 200 ans, il vient reconquérir le pouvoir et mettre un terme au règne des humains. Les fans vont être comblés, la vengeance du célèbre vampire s'annonce sanglante, violente, et glauque à souhait...

Le rouge et le noir

Comme dans le premier volet des aventures de Kain, l'ambiance géné-

rale n'est pas à la fête. Quelques minutes de jeu suffisent à comprendre ce qui nous attend pour les heures à venir: des décors sombres et malsains, et du sang, beaucoup de sang! On évolue dans un univers très typé, souvent brumeux, où le soleil ne pointe pas souvent son nez. Magie, sorcellerie et autres phénomènes mystérieux sont également au programme, car outre les vampires, d'autres créatures étranges



vont vous rendre visite. Généralement, ces rencontres se terminent en baston sanglantes, à l'arme blanche, aux poings, ou à la griffe... Comme notre héros a fait un long dodo, il se réveille affaibli. Il va retrouver sa force et ses pouvoirs au fil du jeu, en pompant le sang de ses adversaires et en gonflant sa barre de puissance. Pour cela, il doit ouvrir des coffres spéciaux plus ou moins planqués et bien sûr tuer et

Le premier chapitre est un long didacticiel pour se familiariser avec les différents mouvements.

s'abreuver un maximum. Si au début, quelques coups suffisent à le mettre à terre, au bout de quelques heures, Kain redeviendra le grand guerrier qu'il fut. D'autre part, il apprendra sept techniques spéciales lui permettant, par exemple, de devenir quasi invisible, d'effectuer des sauts immenses, et bien sûr de déclencher de belles attaques...

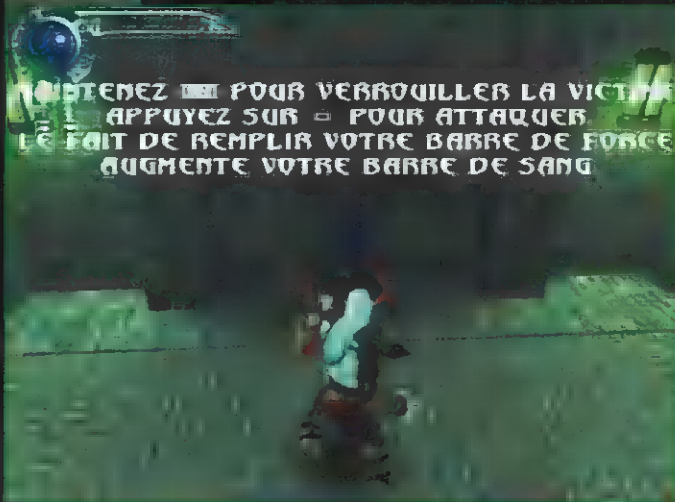
Le levier à la fête

Progresser dans le jeu se fait sans difficultés particulières. Pas de grosses énigmes, beaucoup de petits combats... Seul un méchant boss de temps à autre vient ralentir le rythme. Par contre, beaucoup de portes sont fermées et s'ouvrent grâce à des leviers qui libèrent un liquide verdâtre dans des tuyaux. En clair, on se bat, on actionne un levier, on pompe un peu de sang, et on actionne un nouveau levier... Il faut aimer. Bon, généralement, le levier n'est pas loin de la porte qu'il ouvre, et peut être trouvé en suivant les tuyaux. Nous ne sommes heureusement pas dans un Tomb Raider.

Avantage Xbox

Graphiquement, aucune des deux versions n'est à tomber par terre. Les décors sont assez fins, mais peu variés, peu détaillés, et pas très recherchés. Toutefois, l'ensemble reste agréable et pas trop sombre, pour une fois. Par contre, côté animation, la Xbox se démarque de la PS2. Beaucoup trop de rotations de caméras sont laborieuses sur la console de Sony. Enfin, dommage que l'ambiance

sonore n'ait pas été plus soignée et plus angoissante: les musiques sont très rares, et les bruitages peu percutants. Mais bon, ceux qui ont aimé le premier volet prendront beaucoup de plaisir avec cette nouvelle aventure, et tous les amateurs d'ambiances glauques et d'hémoglobine s'y retrouveront. Par contre, certains seront peut-être déçus par le manque d'action général et la grande mollesse des combats. ■

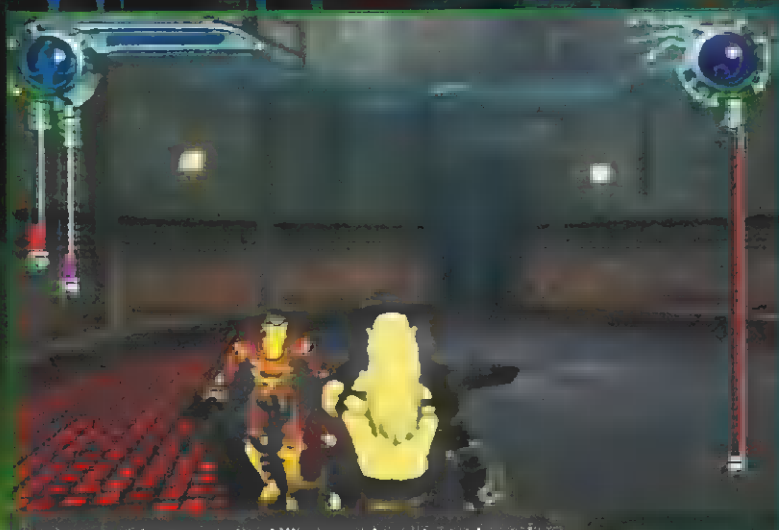


oui, mais...

Zano

Je dois reconnaître que le côté sanglant bien prononcé ne me déplaît pas. Le scénario est bien ficelé, l'ambiance générale réussie, mais globalement l'aventure manque de diversité et d'originalité. Pas ou peu d'énigmes dignes de ce nom, beaucoup de leviers, des combats mous, et un personnage un peu pataud gâchent le plaisir. Mais bon, en dépit de ces défauts, Blood Omen 2 est distrayant et plaira aux fans du premier volet.

Une petite goutte pour la route ?



Les boss sont beaucoup plus délicats que les autres adversaires. Il est nécessaire de les observer pour trouver leur faille.



Les leviers libèrent un liquide vert qui coule dans les tuyaux, et ouvre ensuite les portes.

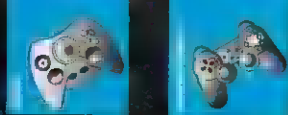
mouais...

Kael

N'étant pas particulièrement fan d'hémoglobine ni de morbide, Blood Omen me captive moins que certains de mes collègues à la rédaction. Mais bon, le jeu est plutôt réussi graphiquement (avantage à la Xbox), et certains mouvements du héros sont stylés, bien qu'un peu lents. Il est dommage que les actions à effectuer ne soient pas un peu plus variées, et que la bande sonore soit aussi pauvre. Bref, amusé mais pas passionné...

test

BLOOD OMEN 2



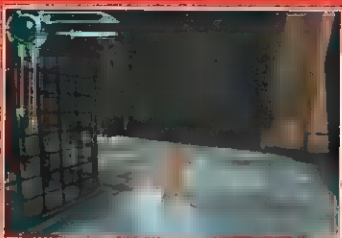
Les cinématiques sont assez fréquentes et de bonne qualité.

APTITUDES MULTIPLES

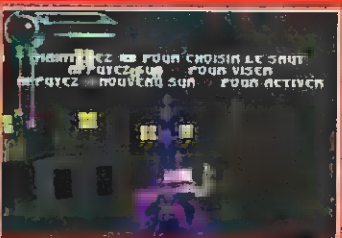
Comme Kain est un vampire, il possède une force surhumaine et des pouvoirs surnaturels. S'il ne sait déclencher qu'une furie au début, il apprendra au fil du jeu six pouvoirs particuliers, qui augmentera par la même occasion sa puissance et sa résistance physique. Voici trois de ces pouvoirs...



En combat, Kain sait parer, frapper, poignarder, et agripper son adversaire.



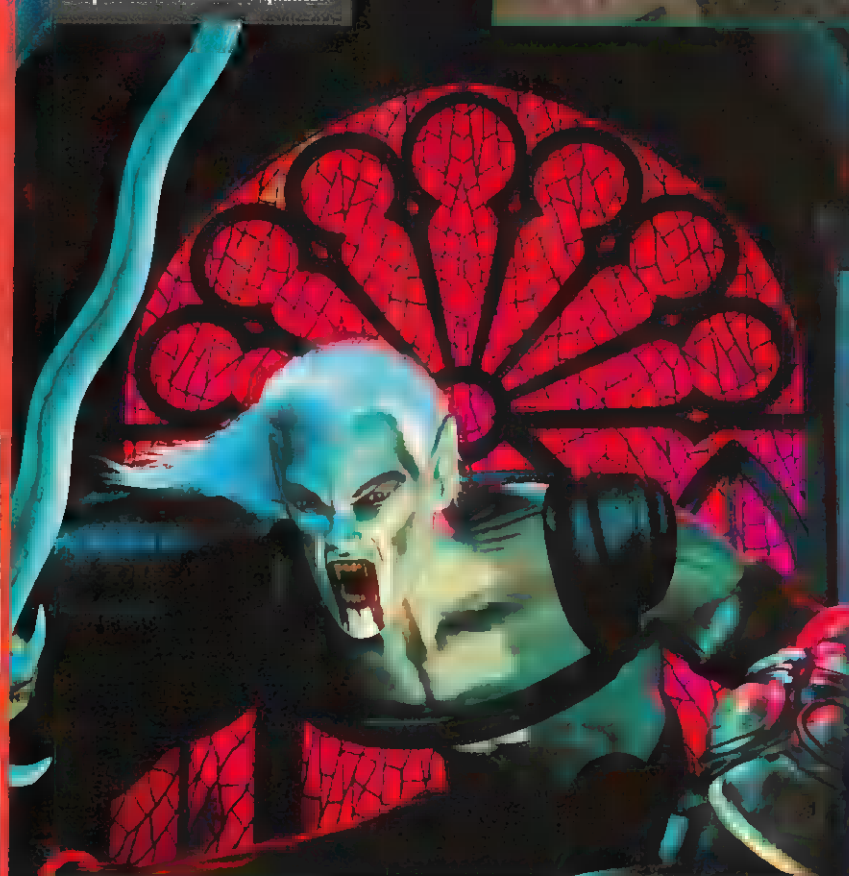
Pour ne pas être vu, il peut se fondre dans la brume.



Grâce au super saut, enfin, il peut traverser d'importants ravins, ou sauter de toit en toit.



Il est possible d'utiliser les armes des adversaires. Selon leur type, Kain exécute des mouvements différents.



Les armes s'usent au combat. Heureusement, certains coffres contiennent de quoi les réparer.

les plus

- l'ambiance générale
- le sang
- l'univers très vaste

les moins

- les combats un peu mous
- l'animation saccadée (PS2)
- les actions répétitives

intérêt

Même si l'aventure s'avère un tantinet répétitive, le côté gore et malsain du jeu le rend assez captivant. Les amateurs d'hémoglobine seront aux anges.

87%

Le fond de jeu est identique sur les deux consoles. Par contre, la gestion des caméras laisse à désirer sur PS2.

86%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRISTAL DYN.
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test



Le rallye dans la peau !

PRO RALLY 2002

Ubi Soft propose aux possesseurs de PS2 une nouvelle simulation de course de rallye dans laquelle on retrouve les véritables bolides et les plus grandes écuries du moment. Le mode 1 joueur se décompose en sous-menus variés. Parmi eux, un mode contre la montre permet de débouler à fond dans les différents décors du jeu, le but étant d'exploser bien sûr les records au tour. Un bon choix de véhicule s'avère primordial pour gagner de précieuses secondes. Le mode arcade donne accès rapidement à une succession de pistes sinueuses : réalisez de belles performances pour accéder

à des niveaux de plus en plus délicats à négocier. Peu de réglages sont nécessaires pour accéder à ces pistes, il vous faut aller ■ plus vite possible et éviter les pièges des autres concurrents.

Par monts et par vaux

Un mode professionnel est également présent. Il vous permet de bien prendre en main les commandes en participant à des petites épreuves de permis. Une fois ces épreuves passées, la compétition accessible vous plonge dans l'enfer du très haut niveau. Utilisez alors des réglages précis pour préparer votre véhicule, et élaborer une stra-

tégie de course précise pour enchaîner les bons résultats tout au long de la saison officielle. Des challenges vous sont proposés pour mettre en valeur vos talents de pilote. En cas de succès, vous accédez à des bonus qui relancent la durée de vie de ce Pro Rally 2002... À tout moment de la partie, vous pouvez consulter des statistiques précises qui vous informent sur les qualités et les forces des pilotes présents, ainsi que sur la marge de progression des bolides. Enfin, un mode multijoueur en écran splitté offre la possibilité à deux joueurs de se tirer la bourre sur les pistes de leur choix. ■



oui, mais...

Toxic

Ce Pro Rally 2002 offre quelques magnifiques décors et des pistes très agréables à parcourir. Les modes de jeu sont bien agencés et proposent donc une bonne durée de vie. Les graphismes assurent vraiment, mais seule l'animation n'est pas particulièrement brillante. Notons également que la jouabilité n'est pas d'une grande finesse et qu'on ne peut, à proprement parler, qualifier ce titre de simulation. Malgré les qualités de sa réalisation, rien ne pousse vraiment à conseiller ce titre aux érudits des jeux de course.



Un beau travers qui a bien fait rigoler l'ami Zano !



Le mode professionnel vous impose de passer les permis pour progresser.



La descente permet de gagner de la vitesse.



Une belle collision pour la pose.



Le multijoueur ne laisse pas de place aux politesses.



Voilà un exemple des belles images qui vous attendent à la fin des courses.

PRO RALLY 2002

les plus

- la réalisation
- les modes de jeu variés

les moins

- l'animation un peu molle
- la jouabilité sans nuance

intérêt

86%

Un beau jeu, bien conçu, qui ne propose malheureusement que trop peu de finesse côté conduite.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSES DE RALLYE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test

mégahit

SLED STORM

FUN À TOUS LES NIVEAUX

Dans Sled Storm, le dépaysement est total d'un niveau à l'autre. Les petits plus disponibles dans le déroulement des courses sont étonnants. La vitesse du jeu ne permet pas de profiter de toutes les finesses que les développeurs ont intégrées, mais voici quelques clichés pris sur le vif.



Les trampolines vous font accéder à des passages secrets. Détruisez les éléments du décor pour marquer des points.



Le mode multijoueur demande beaucoup de sang-froid pour faire face aux attaques incessantes de votre adversaire.



La course-poursuite est lancée ! Il faut prendre les virages à la corde pour gagner du temps.



Il faut réaliser des figures dans les airs pour mettre les chances de son côté.



Utilisez le turbo dans les passages les plus linéaires des circuits.



Anticipez les virages en orientant votre bolide.



La pose pour la postérité !

Tempête sur les pistes...

Electronic Arts innove une nouvelle fois avec une gamme de produits intitulée EA Big. Voici donc, pour commencer, un jeu de jet-ski aussi déjanté que surboosté. Dans Sled Storm, vous devez parcourir des étendues et des circuits très accidentés. Tout au long de vos courses, des obstacles et des pièges vous attendent pour entraver votre progression. Bien sûr, pour obtenir des points de bonus ou augmenter votre turbo, vous devez réaliser des figures dans les airs. Le mode de jeu solo vous propose trois sous-menus : un mode arcade, très dynamique, où priment la vitesse et la victoire à tout prix ; un mode contre montre, réservé aux pilotes qui souhaitent exploser les records de vitesse au

tour ; et enfin un mode entraînement qui vous facilite la prise en main. C'est d'ailleurs dans ce mode qu'il faudra passer du temps pour bien appréhender les réactions des différents types de jet-skis disponibles. Vous apprendrez à bien sauter les rampes et réaliser des figures d'anthologie. Il est primordial de bien anticiper les réactions des bolides pour assurer de bons virages et des réceptions équilibrées lors des sauts.

Sensations fortes

Bien entendu, un mode multijoueur permet à deux joueurs de s'adonner à des courses folles en écran split. Mais la principale attraction de Sled Storm est le mode championnat : choisissez votre pilote et votre engin, puis assurez des bons résultats dans la plupart

des courses imposées par le championnat officiel. À mesure que vous progressez dans cette épreuve, la difficulté se fait croissante. Enfin, le mode défis relance, s'il en était besoin, la durée de vie et l'intérêt du jeu : des petits challenges vous permettent de gagner de l'expérience ■ accéder à divers bonus.

Sensations

Ajoutons que tous les records battus dans le jeu sont accessibles dans un menu spécialement dédié à cette attention. Vous pourrez donc à tout moment consulter vos performances. Des circuits et des personnages cachés sont accessibles à mesure que vous réalisez de bons scores et des figures infernales. ■



La réception est primordiale...





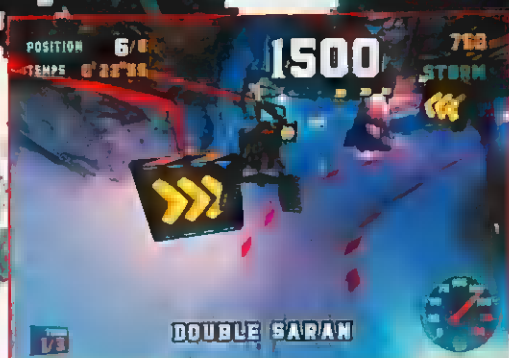
Les décors sont assez impressionnants, et les couleurs flashent pas mal!



oui!

Toxic

Beaucoup de fun et d'éclat dans ce jeu de jet ski hyper speed. L'animation est ultra rapide et les décors sont variés à souhait. Les modes de jeu nombreux assurent de bonnes heures de franche rigolade. La maniabilité délicate demande un peu de temps avant de pouvoir appréhender correctement la vitesse des bolides en course, mais tout contribue à faire de ce soft un vrai plaisir vidéoludique. On regrettera juste l'absence de quelques figures techniques supplémentaires.



Il faut marquer des points dans les airs... Admirez le style délié!



Les montées nécessitent parfois un bon coup de turbo pour ne pas perdre de temps.



Les sauts impressionnants sont légion. Prenez un bel élan pour monter haut.



oui, mais...

Kael

Sled Storm est incroyablement speed. L'action est omniprésente, mais la difficulté relevée de ce titre risque de poser des problèmes à nombre de joueurs. Les figures à réaliser demandent de la pratique. Le jeu est fort joli et les décors variés. Malgré tout, je trouve que les courses se ressemblent trop. On a parfois l'impression que les morceaux de tracés sont identiques d'une course à l'autre. Très amusant quand même.



les plus

- le rythme endiablé
- les décors variés
- le fun

les moins

- la difficulté

intérêt

90%

Les courses sont un pur délire, et le divertissement est constant. Sled Storm est un jeu surprenant et agréable qui procure beaucoup de plaisir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- JET-SKI
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE





DYNASTY WAR



Sorti en décembre 2000, le précédent épisode de Dynasty Warriors avait impressionné par la qualité de son graphisme. Il revient aujourd'hui dans une nouvelle mouture...

Ce nouvel épisode affiche plus de personnages, des décors plus variés, mais hélas, un système de jeu toujours aussi bourrin et répétitif. Il s'agit d'un beat'em up vous permettant de revivre les fameuses batailles de la Chine médiévale du troisième siècle après Jésus-Tong. À cette époque lointaine, les pâtes, comme les paires de tongs, sont rares, et tout est prétexte à se crêper le chignon pour écraser son adversaire et lui voler ses terres. Dans ce contexte chaotique, vous incarnez l'un des différents personnages proposés. Ils sont une douzaine en début de partie, plus de quarante en fin de jeu, en fonction des niveaux terminés et des missions accomplies. Chacun d'entre eux se différencie des autres par son armement, sa taille, sa résistance et sa vitesse de déplacement. Des caractéristiques importantes pour la suite des événements... Les différents champs de bataille sont

immenses (pas moins de 60 hectares en moyenne), et remplis parfois de plusieurs milliers d'ennemis. Un conseil : choisissez un personnage habile et rapide plutôt qu'un combattant lourd et puissant.

Placide et Musou

Comme dans le précédent épisode, votre héros dispose d'armes différentes : une arme blanche (qui varie en fonction du joueur choisi), ainsi qu'une arme de jet (un arc). Deux coups spéciaux sont proposés : le premier - de puissance modeste et que l'on peut activer à tout instant de la partie - n'est pas d'une grande efficacité ; préférez le second, bien plus dévastateur. Avant de pouvoir vous en servir, vous devez remplir la jauge de Musou en tuant plusieurs adversaires. Une fois déclenché, ce coup permet de rayer de la carte tous les ennemis qui vous entourent.

Boucherie chevaline

Les combats se font aussi bien à pied qu'à cheval. Nouveauté - et de taille -, la possibilité de grimper à dos d'éléphant. Foncer dans un groupe d'adversaires tient alors

plus de la partie de bowling que de la bataille classique. Si dans le précédent épisode cela vous donnait un net avantage dans les combats, ce n'est désormais plus le cas : les ennemis n'hésitent plus désormais à se jeter sur vous et à vous faire chuter. Le principal avantage d'avoir une monture est donc de pouvoir se déplacer rapidement sur la carte. Et vu sa taille, c'est déjà une bonne chose !

Si Dynasty Warriors 3 est graphiquement magnifique, il est étonnant de constater qu'il comporte les mêmes défauts que l'épisode précédent. On lui reprochera à nouveau de ne proposer aucune stratégie conséquente et de n'offrir au joueur que de tuer un maximum d'adversaires sans réfléchir. Passer plus d'une heure sur un seul niveau et abattre plusieurs centaines d'ennemis devient rapidement lassant. Même si c'est le genre qui veut ça (les beat them up ne sont pas réputés pour leur originalité), on aurait aimé contrôler ses troupes et distribuer des ordres à ses hommes. Il n'en est rien, dommage ! À réserver à ceux qui ont aimé le deuxième épisode... ■



Gare aux chutes de pierres. Parvenir au sommet de la colline n'est pas évident.

Comme dans le précédent épisode, le graphisme est vraiment magnifique.



Certains personnages ne peuvent pas monter à cheval : celui-ci effectue une alors une parade.



Quand un adversaire vous centre, ça se voit !



RIORS 3

test

MUSOU MUSOU

Pour sortir des coups spéciaux de la mort qui tue, il faut que votre jauge de Musou soit remplie à son maximum. Pour cela, tuez quelques adversaires et l'affaire est dans le sac.



Quand les adversaires se font trop pressants, déclenchez votre coup spécial.



Le résultat des coups spéciaux est toujours spectaculaire.



En fonction du personnage que l'on incarne, les coups spéciaux sont différents.



Nouveauté: la possibilité de jouer à deux sur le même écran. La vision n'est pas excellente.

oui, mais... Kael

Ce nouveau Dynasty Warriors sur PS2 est tout aussi fun que les précédents volets. Il est incroyable de voir autant de personnages s'affronter en même temps à l'écran. Cet épisode comporte encore plus de héros et le mode 2 joueurs est un réel plus. Mais la stratégie et la réflexion sont toujours les deux grands absents de la série. Frapper à droite et à gauche sans discontinuer, ça va cinq minutes, mais au bout d'une demi-heure, l'envie d'aller faire un tour vous prend... Plus de diversité aurait été bienvenue.

À cheval, votre personnage est moins protégé que dans Dynasty Warriors 2.

Certains ennemis sont plus coûteux que d'autres et vous mènent la vie dure.

non! Niiico

Rien de nouveau dans Dynasty Warriors 3! Si les niveaux et les personnages mis à notre disposition sont plus nombreux, les graphismes sont toujours aussi beaux et si un mode 2 joueurs en écran splitté est désormais disponible, le principe n'a pas évolué et reste toujours aussi plat. On se contente de parcourir d'immenses cartes et de tuer tout ce qui bouge. Pas de stratégie - ou peu -, pas de contrôle de ses troupes... C'est techniquement parfait, mais super chiant dans la pratique!

intérêt

79%

Comme le précédent épisode, Dynasty Warriors 3 impressionne par ses graphismes mais reste trop répétitif et ne propose aucune stratégie.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KOEI
- Éditeur : THQ
- BEAT THEM UP
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test



STATE OF EMERGEN

Renouveler un genre n'est jamais une chose très facile. Cela devient même une mission quasi impossible quand il s'agit d'un beat'em up. Cependant, State of Emergency arrive avec quelques idées nouvelles, bien senties, et une bonne réalisation.

2025. Il n'aura fallu que 25 ans à la Corporation pour prendre le pouvoir : contrôler l'économie du pays ainsi que l'ensemble des médias. La masse de la population, tels des robots amortis, semble complètement amorphe et se laisse manipulée par le gouvernement, jusqu'à ce qu'un groupuscule de résistants, dont vous faites bien sûr partie, tente l'impossible afin de renverser la Corporation.

Missions à gogo

Cinq personnages – deux seulement sont disponibles en début de

partie – sont proposés : McNeil, Libra (une jeune femme), Spanky, Freak et Edward the Bull Raymond. La partie débute dans un centre commercial de Capitol City. Dans une ambiance d'émeute totale, vous allez accomplir différentes missions ordonnées par l'un des membres de Freedom, le mouvement de résistance. Il s'agit généralement de courtes missions : escorter un pirate informatique d'un point à un autre du centre commercial, abattre un adversaire, supprimer des poseurs de bombes, ou encore protéger l'entrée d'un magasin. Au final, à travers les quatre niveaux que comporte State of Emergency, pas moins de 175 missions sont proposées !

Le choix des armes

À travers les niveaux, et en fonction des personnages que vous tabassez, vous récupérez différentes armes : matraque de flic, batte de base-ball, armes blanches, Uzi, pistolet, Kalachnikov AK47, fusil de chasse, lance-grenades, lance-flammes, lance-roquettes, cocktail Molotov, bombe à poivre... un arsenal hors du commun pour ce genre de jeu. Votre informateur chez Freedom, suivant la difficulté de la mission proposée, vous offre parfois une arme d'en-

trée de jeu. Sachez aussi que si vous échouez dans votre quête, vous ne recommencez pas le jeu depuis le début. Un simple dialogue avec la résistance réinitialise la mission. Voilà qui évite donc bien des temps de chargement.

Emporté par la foule

Passé le centre commercial, c'est Chinatown que vous allez semer la panique. Viennent ensuite le quartier est de Capitol City puis le quartier général de la Corporation. Le plus remarquable dans ce jeu est très certainement son moteur graphique. Il n'est pas rare de voir courir dans tous les sens des dizaines et des dizaines de personnages en tout genre. Ils s'enfuient, pillent les magasins, transportent sur leurs épaules des téléviseurs, des magnétoscopes, des caisses et différents objets de toute sorte. Ça hurle dans tous les sens et la foule réagit à vos actions : lorsqu'une fusillade éclate, les gens se jettent à terre, d'autres se réfugient à l'abri des balles. Pourtant, malgré tant de complexité et de variété dans

leurs réactions, pas un seul ralentissement n'est à signaler.

Repetita bis repititis

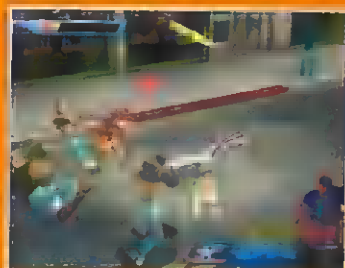
State of Emergency reste cependant un beat'em up. Ne cherchez pas trop d'originalité dans ce jeu, il est régi par les lois du genre : avancer vers un objectif, accomplir sa mission et retourner à son point de départ. Cela devient très rapidement répétitif, et c'est pourquoi il ne faut pas en abuser afin de ne pas s'en lasser : quelques missions un jour, d'autres le lendemain. Il reste néanmoins que State of Emergency est un bon Beat'em up qui satisfera les amateurs du genre. ■

COUP SPÉCIAL

Si State of Emergency était une œuvre d'art, elle serait un chef-d'œuvre. C'est-à-dire qu'elle serait parfaite. Mais elle n'est que ce qu'elle est : un jeu vidéo. Et comme tel, elle a ses défauts. Le plus gros, c'est qu'elle est répétitive. Mais elle a aussi ses qualités. Le plus grand, c'est qu'elle est amusante. Et c'est ce qui compte le plus.



État de la foule : calme, mais sous tension, pas de panique.

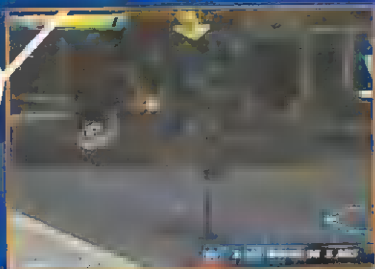


État de la foule : calme, mais sous tension, pas de panique.

State of Emergency est d'une rare violence. Edward Bull, un taulard, explose la tête des condés comme personne.

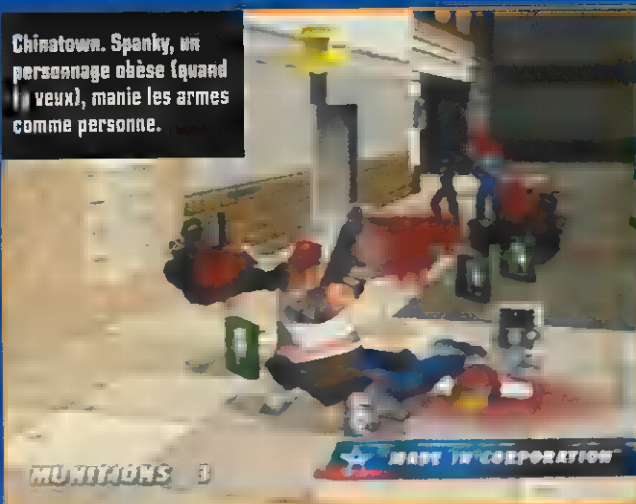


CY



L'arme la plus destructrice du jeu: le lance-roquettes. Il nettoie tout à 20 mètres à la ronde.

Chinatown. Spanky, un personnage obèse (quand il veut), manie les armes comme personne.



MUNITIONS 3

STATE OF EMERGENCY



MUNITIONS 39

La dernière mission de chaque niveau est d'une rare difficulté... non?



Le mode chaos est un mode de jeu féroce qui ne comporte aucune mission. Le but: frapper tout ce qui passe devant vous!

MUNITIONS 98

35

Mais que fait José Bové?

L'une de vos missions consistera à protéger l'entrée d'un magasin en n'y laissant entrer personne.



oui, mais...

Kael

State Of Emergency propose plus de cent missions dans lesquelles il faut cogner à tout va. À chaque fois, vous obtenez des armes diverses et variées pour vous y aider. Les missions sont très rapides à accomplir. En revanche, elles se ressemblent toutes beaucoup trop et donnent l'impression de tourner en rond; on avance dans le jeu sans réelle passion, juste histoire de voir ce qui va se passer ensuite. Mais bon, vu le prix de ce titre, il serait dommage de ne pas se laisser tenter.

Mission d'escorte. Faites en sorte que votre protégé (en bleu) arrive à bon port sain et sauf.

test



oui, mais...

Niilco

Les beat'em up, ce n'est pas une légende, sont très répétitifs. C'est le principe du jeu qui veut ça et rien ne peut changer cette règle: on avance, on frappe, on avance et on frappe encore. State of Emergency s'en sort plutôt bien, car dans l'action il est effectivement répétitif, les missions qu'il propose sont, quant à elles, très variées. On notera également la présence de très nombreux personnages non jouables à l'écran sans pour autant que le jeu ralentisse. Un bien bel exploit.



Voler un PC chez Joypad... trop chanmaille!

STATE OF EMERGENCY

les plus

- la prise en main
- le nombre de missions
- pas de ralentissement
- amusant et très gore

les moins

- rapidement répétitif

intérêt

88%

State of Emergency est un excellent beat'em up. S'il est répétitif dans l'action, les missions proposées (pas moins de 175) sont, quant à elles, très variées.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: ROCKSTAR
- Éditeur: TAKE TWO
- BEAT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE

DARK SUMMIT

Le scénario de Dark Summit fait preuve d'originalité, c'est le moins qu'on puisse dire. Jugez plutôt ! La sécurité civile a pris connaissance de l'apparition d'un objet volant non identifié dans l'espace aérien. L'appareil en question ■ atterri en catastrophe quelque part près de la station de ski de Mont Garrick. Les autorités compétentes et concernées ont tout mis en œuvre pour repérer l'Ovni et l'examiner. Pour ce faire, elles dépêchent sur place une patrouille spécialement entraînée et chargée d'empêcher la communauté de snowboardeurs de s'intéresser de trop près à l'affaire. Le chef de patrouille, le dénommé Brian o'Leary est doté des pleins pouvoirs et de tous les outils de surveillance possibles pour empêcher que l'affaire éclate au grand jour. Vous incarnez un snowboardeur au courage démesuré, et vous devez reprendre le contrôle de la montagne afin que la vérité sur les êtres venus de l'espace éclate au

grand jour. Pour y parvenir, il va falloir user de vos talents d'équilibriste en parcourant les différents niveaux sur les planches de snow les plus incroyables jamais créées.

Le plein de sensations

Selon les imposés qui vous seront précisément explicités dans les endroits clés des niveaux, vous devrez réaliser une série de mouvements acrobatiques, ou encore vous mettre en quête d'objets clef. En réalisant des figures, vous pourrez accumuler les points et accéder à la boutique qui propose une série de vêtements et des équipements de pointe très utiles pour augmenter vos performances. Un nombre de points important permet de franchir les étapes ■ d'accéder aux niveaux supérieurs de la compétition. Les challenges se font plus relevés, et la diversité des situations étonne. À mesure que vous accomplissez les challenges, de nouvelles compétitions s'ouvrent à vous. Le scénario livre ses



Xbox. Un beau saut dynamique !

secrets ■ le déroulement de la partie est conditionné par votre réussite. L'ensemble des décors et des parcours du jeu réserve des surprises. À l'aide des snowboardeurs aux grands cœurs, vous allez devoir fouiller de fond en comble les moindres recoins des étendues parcourues à la recherche de bonus et de nouvelles figures folles à réaliser. Au final, une fois les objectifs remplis, tous les équipements obtenus ■ les techniques connues, vous pourrez faire éclater la vérité sur les agissements secrets des autorités.

joueurs de se défier ; des variantes sont accessibles pour relancer la durée de vie de ce mode. Toutes les options du jeu visent à faciliter votre évolution dans l'univers enneigé de Dark Summit. Sans être un véritable jeu d'aventure, ce titre propose un vrai scénario tout en assurant un fun incontestable. ■

CHALLENGES

Voici quelques exemples d'objectifs qui vous attendent dans Dark Summit. Outre l'obligation de réaliser des figures dans les airs, des petits plus vous sont proposés.



Xbox. Grinder sur le tronc pour atteindre la bombe.



Xbox. Débarassez la table du boss en posant avec votre planche.



Xbox. Les zones vertes représentent un danger. Sauter au-dessus et ne tomber pas dedans.



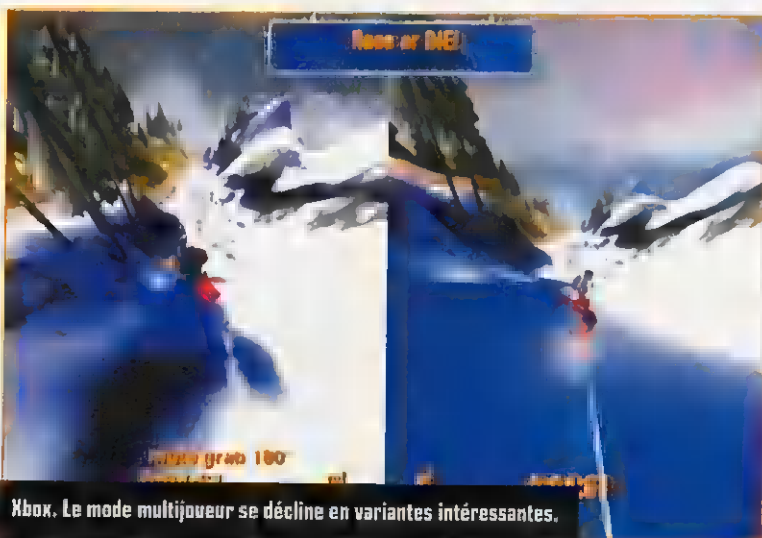
PS2. La poursuite est un classique du genre. Évitez les attaques des poursuivants.

Pour tous les goûts

Un mode entraînement facilitera votre évolution et vous permettra de bien figurer dans les premiers challenges du jeu, car il est primordial de maîtriser les planches en effectuant l'ensemble des techniques et figures qui ouvrent la porte des niveaux supérieurs. Un mode duel permettra à deux



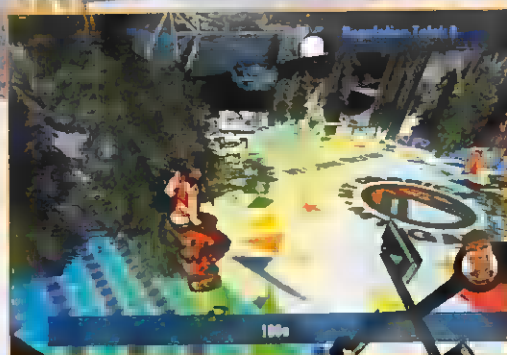
Voici un grab d'enfer pour les puristes !



Xbox. Le mode multijoueur se décline en variantes intéressantes.



Tout schuss maousss costaud !



PS2. La qualité des décors est assez impressionnante par moments.



oui, mais...

Toxic

Dark Summit innove en proposant une alternative aux traditionnelles simulations de surf des neiges. Une succession de missions imposées vous permet de passer les niveaux et de participer à une aventure au scénario original. La réalisation est de grande qualité. Les décors détaillés et les couleurs vives garantissent un spectacle de tous les instants. L'intérêt de quelques imposés apparaît discutable et la jouabilité ne permet pas une liberté à toute épreuve, mais le mode multijoueur et l'ensemble des péripéties assurent de très bons moments.

DÉPAYSEMENT TOTAL

Les différents niveaux de ce Dark Summit sont bourrés de surprises. La nature des objectifs et la vitesse du jeu ne permettent pas vraiment de profiter de la richesse des décors.



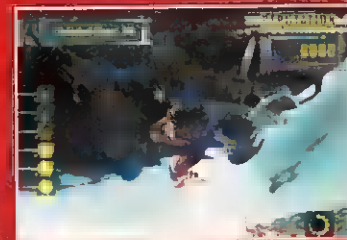
Xbox. Les petits détails font les grands jeux. Les décors sont bien fournis.



PS2. Il va falloir se frayer un chemin dans un dédale d'endroits sordides.

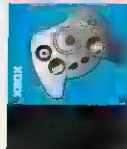


PS2. Les couleurs sont vives et offrent un spectacle de premier choix.

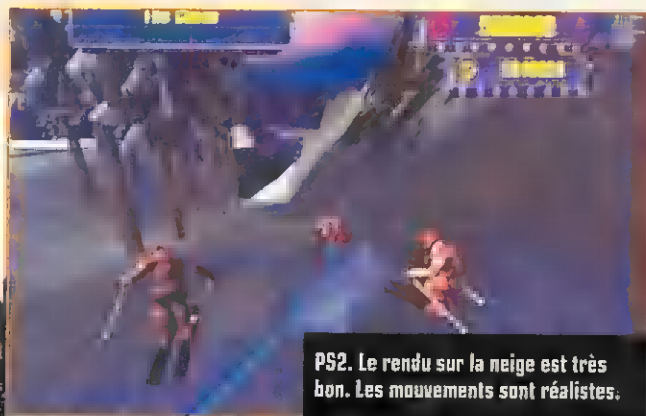


PS2. Le mauvais temps se met de la partie. Il faut rester concentré.

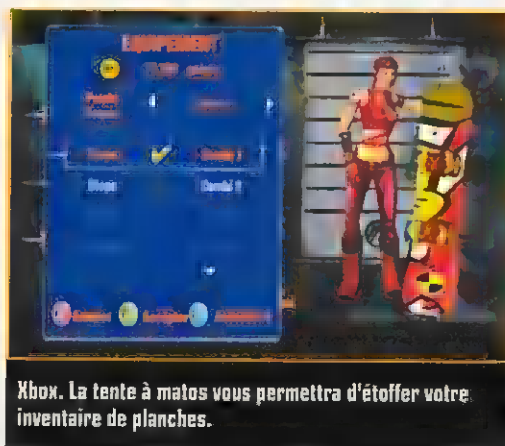
test



DARK SUMMIT



PS2. Le rendu sur la neige est très bon. Les mouvements sont réalistes.



Xbox. La tente à matos vous permettra d'étoffer votre inventaire de planches.



Xbox. Attention au gros chien ! Prenez de la vitesse.

LE STYLE DES GRANDS

Comme dans tout bon jeu de snowboard qui se respecte, utilisez les boutons du pad pour réaliser des figures dans les airs. Les bonus pleuvent alors.



Xbox. Le mode practice est idéal pour apprendre à frimer dans les airs.



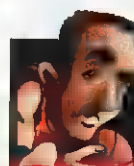
PS2. Non, il ne s'agit pas d'un jeu de baston, mais bel et bien de high-kick dans les airs.



PS2. Attrapez votre planche pour épater la galerie !



Xbox. Consultez la liste des sauts pour enchaîner les bons boutons.



oui, mais...

Kael

Il est rare de voir un jeu de sport extrême doté d'un scénario. Celui de Dark Summit est à la fois simple et accrocheur. Les personnages qui évoluent autour de l'héroïne sont drôles tant ils caricaturent le pauvre skieur lambda. Pour ce qui est du jeu en lui-même, Dark Summit est beaucoup moins technique que Amped par exemple. Les figures sont simples à réaliser. Par contre, les missions très nombreuses vous permettent d'apprendre les diverses techniques possibles. Graphiquement, que ce soit sur Xbox ou sur PS2, ce titre est réussi, même si les décors se ressemblent tous.



les plus

- un très beau spectacle
- une bonne durée de vie

les moins

- les tricks ne sortent pas facilement
- la jouabilité PS2 problématique

intérêt

Dark Summit est très coloré et diablement attirant. Les péripéties sont intéressantes et le plaisir de jouer quasi constant.

92%

Un très beau jeu PS2 à l'animation fluide et au fond de jeu innovant et créatif. Reste une jouabilité un peu problématique.

88%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : THQ
- Éditeur : THQ
- AVENTURE SPORTIVE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

test

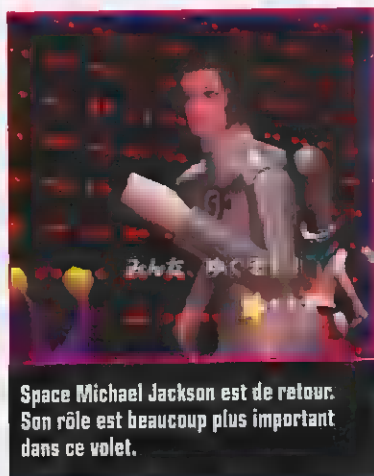


mégahit

SPACE CHANNEL 5

PART 2

L suite du jeu le plus kitsch de tous les temps est enfin disponible en import. Ulala, la reporter la plus sexy de la chaîne Space Channel 5, retourne sur le terrain et doit résoudre une nouvelle enquête. Cette fois-ci, notre belle journaliste doit affronter un étrange personnage portant le doux nom de Purge. Dans chaque lieu visité, Ulala doit rivaliser en dansant avec ses agresseurs. Comme pour le précédent épisode, il suffit de calquer les mouvements de l'adversaire en gardant le bon rythme. Les mouvements à accomplir sont, ■ plupart du temps, simples, ce qui permet de suivre l'action du jeu et non de se focaliser sur les manipulations à effectuer. L'univers du jeu n'a pas changé. C'est toujours très coloré et incroyablement kitsch. Cependant, de nombreuses nouveautés ont été ajoutées dans ce dernier opus.

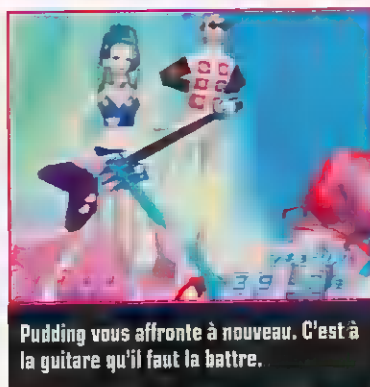


Space Michael Jackson est de retour. Son rôle est beaucoup plus important dans ce volet.

Danseur et chanteur !

En ce qui concerne les commandes, le jeu n'utilise toujours que deux boutons : un pour tirer, l'autre pour sauver les gens. Selon la musique et le rythme, il faut garder la pression sur le bouton plus ou moins longtemps. Ce qui oblige à être constamment à l'écoute du tempo. Une fraction en plus ou en moins, et la danse échoue. Il faut aussi parfois utiliser un instrument de musique. ■ ces passages ne demandent pas de combos de touches, le rythme est imposé et doit être tenu. Ensuite, ceux qui lisent le japonais pourront chanter lors de certains niveaux en suivant le défilement du texte en bas de l'écran. Pour ce qui est des modes, on retrouve la partie solo, ainsi que la galerie de personnages qui permet d'obtenir des infos concernant les Terriens sauvés. Le mode 2 joueurs est également présent dans cette suite. Ce dernier se déroule de la même manière que celui en solo, sauf que le premier joueur s'occupe des directions et que le deuxième a ■ charge des boutons. Enfin, le dernier mode intéressant est réservé aux vrais pros du paddle. Il s'agit d'un survivor tel qu'on en trouve dans les jeux de combat. Ici, le but est d'accomplir toutes les manipulations sans la

moindre erreur. Une faute, et il faut tout reprendre depuis le début. Tous ces modes accomplis permettent de débloquent ■ quantité de bonus que renferme ce titre. Et il y en a ■ énormément...



Pudding vous affronte à nouveau. C'est à la guitare qu'il faut la battre.



Après des mois d'attente, voici enfin le Space Channel nouveau. Cette suite est vraiment à la hauteur de mes espérances. Il est aussi fun, plus long et plus difficile que le premier. La quantité de modes et les nombreux bonus promettent des heures et des heures de jeu. ■ vous avez accroché au premier volet, cet opus vous fera décoller. De plus, si vous possédez une sauvegarde de Rez ou du premier Space Channel, vous obtiendrez des costumes cachés. Enfin, ce titre est compatible avec l'Ascii Trans Vibrator de Rez.

SPACE CHANNEL 5 Part 2

les plus

- les innovations
- la réalisation
- l'univers kitsch
- Ulala

les moins

- les musiques

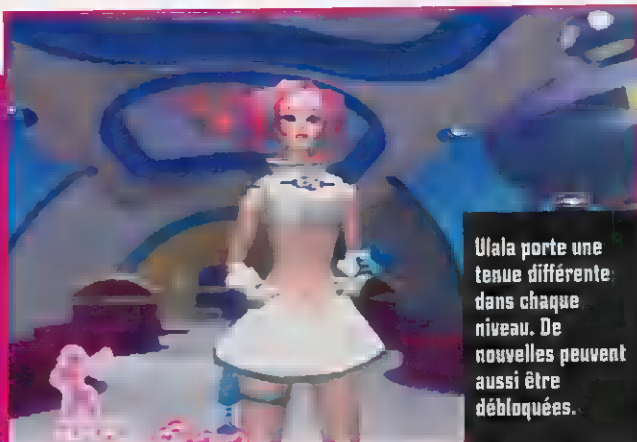
intérêt

92%

Sega nous offre une suite à la hauteur de nos espérances, plus longue, bourrée d'innovations et de petits bonus. Vivement la sortie officielle.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- GROOVE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

Les chorégraphies de cet opus sont beaucoup plus évoluées que dans le premier épisode.



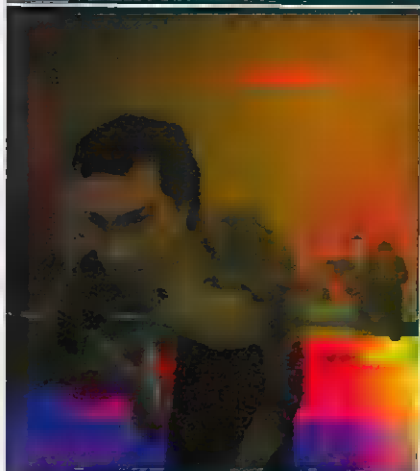
Ulala porte une tenue différente dans chaque niveau. De nouvelles peuvent aussi être débloquées.



POLICE 24/7

CADEAU BONUS

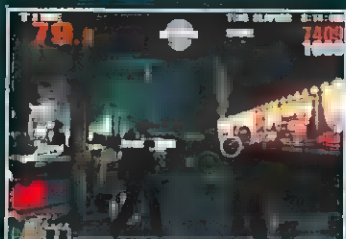
Comme dans Silent Scope, le précédent shoot de Konami sur PlayStation 2, Police 24/7 propose de nombreux mini-jeux bonus. Terminer une partie ou réaliser un score particulier ouvre de nouveaux bonus. Voilà qui compense une durée de vie un peu courte.



Un jeu aussi simple que Pac-Man : évitez les personnages qui vous foncent dessus.



Un principe qui rappelle Super Pang : détruisez les ballons avant qu'ils ne touchent le sol.



Séance de précision : tirez sur une partie précise des adversaires.

Après deux épisodes de Silent Scope, Konami continue sur sa lancée et adapte son tout dernier shoot'em up d'arcade, Police 24/7, sur PlayStation 2. Le principe ne change pas : il s'agit toujours de tirer sur le premier membre de la mafia qui apparaît à l'écran. Le fond a quelque peu évolué.

De l'action précalculée

Le scénario tout d'abord. On incarne un policier en tenue chargé de mettre la mafia en déroute. À travers les entrepôts, les parkings, le métro ou les discothèques de différentes villes américaines et japonaises, toutes les planques doivent être systématiquement fouillées et nettoyées. À l'instar d'un Time Crisis ou d'un Silent Scope, les temps impartis pour les différentes missions sont limités et les animations sont en 3D précalculées : on ne se dirige pas où l'on veut. On se contente de suivre le mouvement et le scénario imposés par le jeu. Tirer sur ses adversaires et se cacher derrière certains éléments du décor sont les seules actions autorisées.

La tête du client

Dans le jeu d'arcade, le joueur se met à l'abri des balles derrière certains éléments du décor en bougeant devant l'écran de jeu. Une caméra capte les mouvements du joueur et les reproduit à l'écran. Sur PlayStation 2, Konami a conservé le même système en le rendant compatible avec les différentes webcam USB (PC ou Mac) vendues dans le commerce. On branche sa caméra sur la face avant de la PlayStation 2. Une fois le jeu chargé, on règle au mieux les différents paramètres de la caméra. Un petit écran en noir et blanc apparaît dans lequel on devine son visage. La caméra analyse en temps réel le mouvement de votre tête et fait bouger à l'écran un pointeur afin de peaufiner au mieux les derniers réglages.

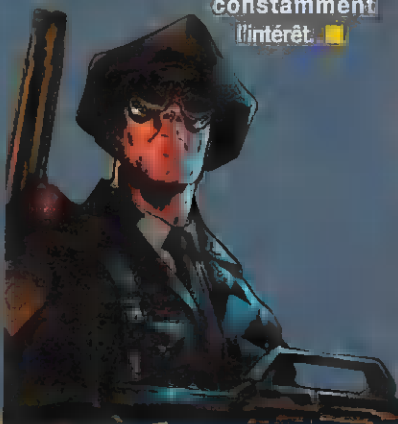
Flic un jour, flic toujours

La partie débute dans une discothèque de la banlieue de Los Angeles. Vous êtes appelé sur place pour un problème bénin. Rapidement, une fusillade se déclenche, et tout se complique. Il faut alors user de votre

arme et abattre un à un les membres de la mafia présents dans la salle. En fonction des ennemis descendus, vous montez en grade, passant d'officier à sergent, lieutenant, capitaine, inspecteur, inspecteur principal, pour finir, si tout va bien, commissaire. Bien évidemment, à chaque vie perdue, vous recommencez le jeu en tant que simple officier. Chaque montée en grade s'accompagne de temps ou de vie supplémentaires. Des bonus non négligeables, vu la difficulté de certains niveaux.

Au ballon !

Police 24/7, comme Silent Scope, n'est pas très difficile à terminer. La durée de vie du jeu n'est pas très importante, mais le fait de débloquent des niveaux bonus ou des petits jeux à chaque fois que l'on gagne un grade ou que l'on termine la partie dans un certain mode de difficulté relance constamment l'intérêt.



COMPATIBLE WEBCAM

Police 24/7 est le premier jeu PlayStation 2 à être compatible avec une web cam. Elle vous permet, comme dans le jeu d'arcade, de vous dissimuler derrière les éléments du décor durant une partie.



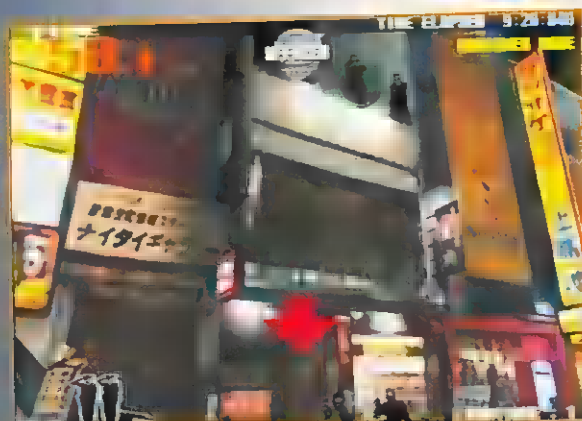
Réglez la webcam de manière à voir votre visage (ici Niico) apparaître dans une petite fenêtre.



La PlayStation 2, prête à l'emploi, équipée d'une souris Microsoft et d'une webcam (Logitech, QuickCam Pro 3000 à 120 euros).



Certains niveaux se déroulent à bord d'une voiture.



Pensez à regarder vers le haut. Les ennemis sont partout.

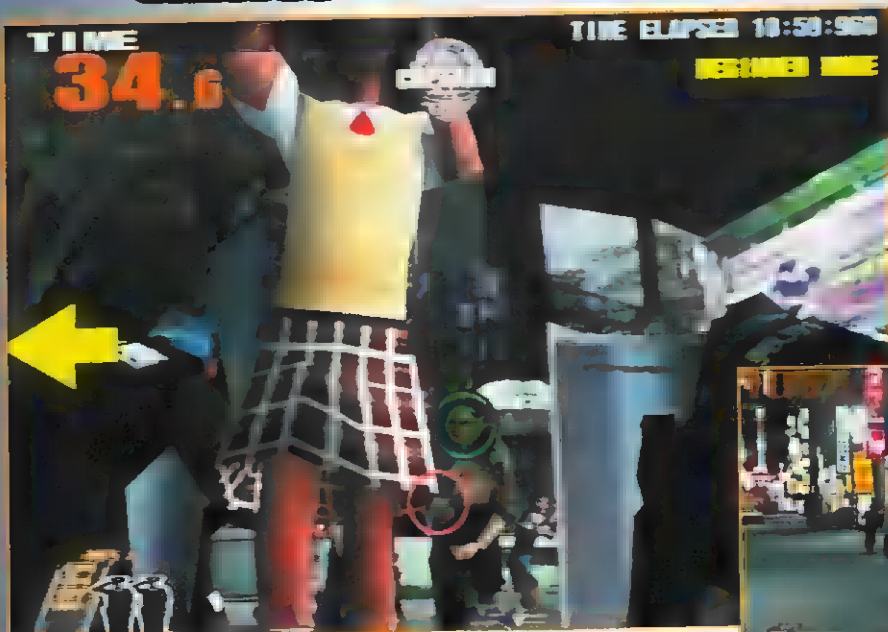
Souriez, vous êtes filmés !

Les boss vous foncent parfois dessus avec leur véhicule. Un conseil, visez bien, ou vous perdrez la vie ! Vous n'avez pas le droit à l'erreur.

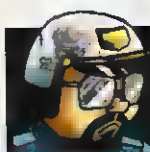


En fonction du niveau de difficulté choisi, la vitesse des balles des adversaires varie.

Les points de vue sont parfois surprenants. Attention, ne tirez pas sur les innocents.



Une fois le jeu terminé, on a droit à la version arcade originale japonaise.



oui, mais...

Niico

Comme tous les jeux du genre, Police 24/7 n'a pas une durée de vie exemplaire. On peut le terminer en moins d'un quart d'heure dans le mode le plus facile. Mais l'intérêt du jeu est ailleurs : le fait d'utiliser une webcam pour se planquer est unique sur console. Notez que ce titre est compatible avec n'importe quelle souris USB. La prise en main n'en est que meilleure.

Notre héros ressemble fortement à Dirty Harry, le flic aux méthodes expéditives incarné par Clint Eastwood.



non, mais...

Kael

Konami nous offre un titre vraiment débile. Quel est l'intérêt de gigoter comme un malade devant une Web Cam posée sur la table ? D'ailleurs, la caméra réagit très mal à vos esquives. Quant au jeu, en plus d'être super court, il n'apporte rien. L'histoire est simple, les ennemis se ressemblent tous, et la difficulté est très réduite. Cependant, les jeux utilisant le flingue de la PlayStation ne courent pas les rues. Un de plus, c'est toujours ça de pris...

POLICE 24/7

les plus

- le jeu à la souris
- la compatibilité webcam
- les bonus cachés

les moins

- la très courte durée de vie
- le jeu à la manette

intérêt

88%

Un shoot'em up pur et dur qui comporte des bons et des mauvais côtés. Dans la lignée d'un Silent Scope. Les amateurs apprécieront.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Difficulté : VARIABLE

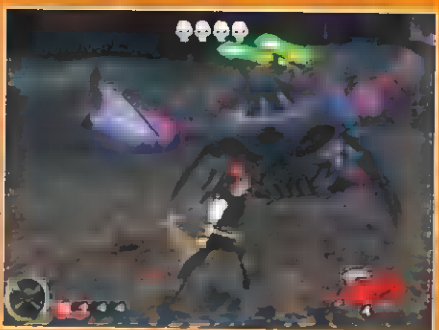


PIRATES KAT

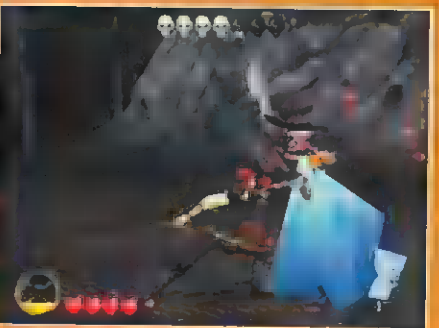
Pirates est un jeu d'action en 3D. Il est donc normal d'affronter, à certains moments, différents boss. S'ils ne sont pas d'une taille impressionnante, leur force est généralement redoutable. Ne foncez pas dans le tas, étudiez leurs mouvements et la manière de les tuer auparavant.



Barbe Noire est un célèbre pirate. C'est le premier boss du jeu. Un conseil : pariez ses coups.



Ce gros crabe garnirait bien votre assiette. Mais avant tout, il faut le tuer. Pas facile.



Une astuce pour vaincre le troisième boss : utiliser la magie de glace et frapper le tant que vous pouvez.



Le lancer d'éclair est une magie spectaculaire et très efficace.



La magie se révèle très efficace quand les ennemis vous entourent.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, de nouveaux galions sont proposés à la vente.

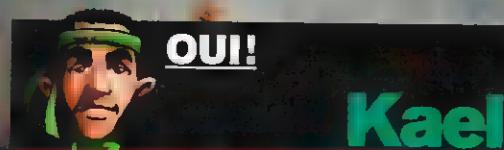


oui!
Niico
Pirates, c'est comme les Michokos, c'est à l'intérieur que se cache le meilleur. Rapidement, on se prend au jeu. Les combats maritimes sont dignes de superproductions américaines, et, sur terre, on se croirait dans un jeu d'aventure à la Zelda : objets à collectionner, personnage à rencontrer et coffres à ouvrir. Y jouer, c'est l'adopter.



Ces fantômes hulseurs sont dangereux. Leurs ondes sonores déforment l'écran et vous bousillent les tympans.

Un combat particulièrement difficile : l'affrontement avec le terrible bateau fantôme. Magnifique!



OUI!
Kael
Comme Drakan, il faut persévérer pour trouver ce titre intéressant. Les objectifs à accomplir sont nombreux, diversifiés et rarement simples. C'est même parfois énervant. Trouver des masques ou une simple clé demande des heures et des heures de jeu. Au moins, le jeu est rentable. Pirates propose des persos agréables dans un monde à la fois vaste et vide. Très sympa ce jeu...

LA ROUGE

**Katarina,
flibustière
bien remplie**

Les studios Westwood (Alerte rouge, Command & Conquer, etc.) reviennent sur le devant de la scène et signent, avec Pirates Kat la Rouge, un jeu d'action 3D mâtiné d'aventure qui mérite, comme les machines à laver Laden de la mère Denis, toute votre confiance.

Pas de Big Deal

Katarina la Rouge n'est pas une femme comme les autres. Elle ne passe pas son temps derrière les fourneaux, ne repasse jamais vos chemises et ne

regarde pas le Big Deal à la télé. Et pour cause, Katarina est une pirate ! Elle parcourt les mers et les océans à la recherche de trésors cachés et elle défie tous ceux qui se mettent en travers de sa route.

Sur terre et sur mer

Pirates se décompose en deux types de jeux bien distincts : les parties maritimes et les parties terrestres. Vous naviguez sur mer à bord d'un galion. Simple coquille de noix en début de partie, votre navire évoluera au cours du jeu. Les ports commerciaux vous proposeront, en échange de doublons d'or, de nouveaux vaisseaux, ainsi que tout ce dont vous avez besoin pour réparer votre bateau en mer : du bois et de la

toile par exemple.

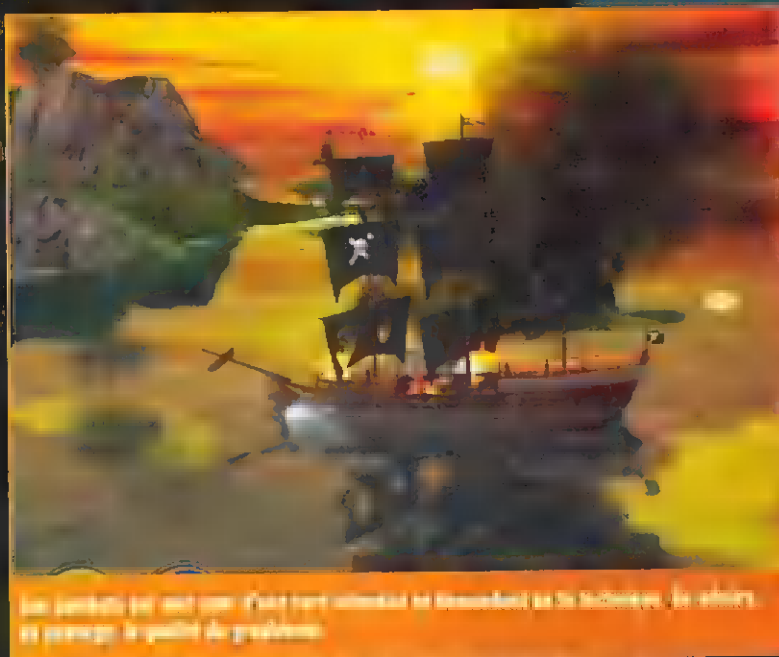
On trouve également en vente libre des canons et de quoi les remplir. Au choix : différents types de boulets sont ainsi proposés : classiques, inflammable, avec une chaîne pour mieux déchirer les voiles adverses ou encore chargés d'une odeur pestilentielle afin de perturber vos ennemis durant les combats.

Les îles au trésor

Les parties terrestres se font à pied. Comme dans Drakan, on voit son personnage de dos. L'exploration des îles occupe une grande partie de l'aventure. C'est en effet sur terre qu'on livre le plus de combats. C'est aussi ici que l'on découvre de nombreux coffres chargés de trésors. Leur serrure varie et demande une clé spéciale pour être ouverte : clé de bois, de pierre, de cristal ou d'os. Bien évidemment, les premières clés se trouvent facilement, les dernières demandent de nombreux efforts pour être découvertes.

Jak in the box

Cependant, les coffres ne cachent pas que de l'or. Des diamants sont aussi dissimulés comme de nombreux gadgets, armes et objets



Les combats sur mer sont d'une très belle qualité et permettent de découvrir les techniques de combat en temps réel, à la manière d'un film.

magiques. Tonneaux de poudre faisant office de grenades, couteaux de lancer, totem de gel, d'éclair, de tremblement de terre et autres potions d'invisibilité sont également de la partie. Le jeu prend alors une tout autre dimension, et on s'immerge lentement, mais sûrement, dans un véritable jeu d'aventure.

Maxi combo

Kat est armée en permanence d'une épée, qui évolue au cours de la partie, et d'un petit couteau. Une arme dans chaque main, voilà qui promet des combats intenses. Une jauge, située en bas à gauche de l'écran, se remplit au fil des affrontements. Une fois remplie, elle permet de déclencher des combos. On peut remplir cette jauge trois fois consécutivement de manière à lui faire atteindre trois niveaux distincts. Bien évidemment, le combo est d'autant plus puissant que le niveau acquis est élevé.

Kif kif Drakan

Pirates, comme Drakan, demande plusieurs heures de jeu pour devenir intéressant. Les premières minutes ne sont pas vraiment passionnantes, on frôle le didacticiel de base. Par la suite, l'on est encore derrière sa console, l'aventure devient franchement passion-

nante. Les quêtes sont nombreuses et les objets récupérés de plus en plus abondants. Et là, impossible de décrocher !



les plus

- la prise en main
- l'idée originale
- les combats navals
- les cartes immenses

les moins

- les décors parfois un peu vides

intérêt

92%

Un jeu d'aventure d'action 3D original et très bien réalisé. Sur terre comme sur mer, les combats sont dignes des meilleurs films de corsaires.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : WESTWOOD
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- AVENTURE-ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

LE FEU SUR LA PELOUSE

Les ralentis, enregistrables, vous feront revivre les plus beaux moments des matchs. Malgré la relative uniformité des réactions des joueurs, des gestes d'exceptions sont possibles.



Il est possible d'ajuster de belles frappes, droit dans la lucarne!



L'attaquant argentin temporise avant de tromper le gardien.



Le gardien doit refermer les bras sous peine de se prendre un but.



Une tête bien ajustée!



VIRTUA STRIK

Les possesseurs de Dreamcast connaissent bien Virtua Striker, un jeu de foot orienté arcade. Cette version Dreamcast brillait par son graphisme, mais ne proposait pas une jouabilité ni une profondeur de jeu suffisantes pour offrir une durée de vie et un intérêt général conséquents.

Champion du monde...

Ce cru 2002 sur Game Cube arrive donc précédé d'une très bonne réputation. Le pre-

mier mode est une création originale, dans lequel vous devrez veiller à la destinée de l'équipe que vous aurez préalablement choisie. Vous planifiez les matchs et les entraînements tout en développant tactique et stratégie pour optimiser vos performances. Ces efforts seront récompensés par un titre de champion du monde de football. Dans le deuxième mode, vous disputerez diverses compétitions: Coupe du monde, championnat, compétition de tirs au but ou encore le traditionnel mode arcade, avec des matchs à élimination directe en cas de défaite. Vos résultats et vos performances vous accordent un rang qui vous ouvrira la porte des bonus et autres récompenses bien senties.

Chaussure à son pied

Les modes de jeu suivants vous permettent de participer à des matchs contre un adversaire humain. Vous choisissez une équipe et vous élaborez une tactique

générale avant de vous élancer sur le terrain. Les écrans de statistiques concernant les formations et les joueurs en présence vous faciliteront la tâche. Vous pourrez aussi créer comme bon vous semble vos propres joueurs et préciser leurs performances. Toutes les caractéristiques physiques et techniques sont modulables pour adapter le jeu à vos moindres désirs. Il est ainsi possible de modifier jusqu'à l'apparence des chaussures des joueurs! Les options vous aideront pour la prise en main, car vous pourrez y configurer la manette et régler les multiples possibilités audiovisuelles. ■



L'arc-en-ciel signale les plus beaux buts.

Un bien beau spectacle

De bons appuis sont très importants pour bien rentrer dans le ballon au moment de la frappe.



Les regards des joueurs suivent les appels de balle.



Il est possible de réaliser des dribbles avec le stick directionnel.

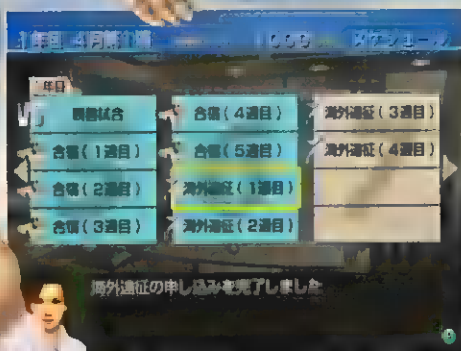
ER 3 VERSION 2002

Zidane est le maître des coups francs à mi-distance. La preuve est faite!

Un contrôle impeccable. Admirez le graphisme.



■ côté arcade de Virtua Striker toujours eu ma préférence. Ce troisième épisode sur Game Cube a su conserver son charme d'antan. Console de salon oblige, ce titre propose bien plus de profondeur sans pour autant atteindre la perfection Pro Evolution Soccer. La réalisation est excellente et prouve une fois de plus que la console de Nintendo n'a rien à envier à la PS2 et à la Xbox.



Un beau débordement suivi d'un centre au cordeau.

Dans le mode carrière, il faut planifier l'emploi du temps de votre équipe.



oui!

Toxic

Virtua Striker 3 version 2002 est plus riche que son prédécesseur sur Dreamcast. Le visuel est splendide, et la jouabilité beaucoup plus étudiée. Les passes et les centres sont précisément ajustables grâce au stick analogique; les actions en deviennent moins systématiques. Les frappes de balles s'avèrent précises et diablement pêchues. Il est vrai que l'inertie des joueurs est assez déroutante – leurs déplacements apparaissent parfois un peu lourds –, mais une fois l'étape de la prise en main franchie, on s'amuse beaucoup et la variété des mouvements possibles affole souvent les mirettes. Un grand jeu d'arcade pure qui peut éventuellement séduire les amateurs de simulation par certains de ses aspects.



Les duels entre gardien et attaquants sont légion.



les plus

- le graphisme
- le fun
- les modes complets

les moins

- les actions un peu bourrines
- le manque de vues différentes

intérêt

91%

Un très bon jeu d'arcade qui propose des situations folles et des actions spectaculaires. Reste des imprécisions qui troubleront les fans de simulation.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : AV
- Éditeur : SEGA
- FOOT ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test



Une nouvelle saison à trois cents à l'heure !

FORMULA 1 2002

Voici une nouvelle saison de F1 qui s'annonce. EA nous a donc concocté une simulation dans la droite lignée de celles des années précédentes. Le menu quick race vous demande de choisir un pilote et un circuit parmi ceux disponibles en début de partie. Les autres circuits seront sélectionnables une fois un certain niveau d'expérience atteint dans les autres modes de jeu. Comme son nom l'indique, ce quick race vous propulse directement sur un circuit sans souci de gestion ni de réglages de voiture précis. Tout se joue sur une course où il faut tout donner... à commencer par le meilleur de soi-même.

Le fond de jeu

Le mode single player est le plat de résistance de cette édition 2002.

décompose en trois menus indépendants. Le mode challenge s'apparente en fait à un didacticiel qui permet également de franchir des étapes pour accéder à de nouveaux circuits, afin de disputer tous les Grands Prix de la saison régulière de F1. Il faut franchir un certain nombre de passages imposés qui nécessitent de maîtriser les techniques essentielles à un champion de course automobile. En fonction de vos

résultats, vous accédez aux circuits officiels et aux grandes écuries. Le mode multiplayer permet jusqu'à quatre joueurs de s'adonner à des courses folles. L'ensemble des réglages et des options est important, dans la grande tradition des simulations d'EA. ■



Montoya est le roi des dépassements cavaliers.



non, mais...

Toxic

F1 2002 est complet et assure de bonnes heures de pilotage, grâce à une difficulté progressive du mode challenge. Le visuel de ce nouveau titre de F1 est accrocheur, et l'animation ne connaît que très peu de ratés. Par contre, la conduite n'est pas vraiment nuancée. On est loin d'un réalisme criant et d'une profondeur de jeu suffisante pour mériter l'appellation simulation. De bonnes choses donc, mais pas assez de repères sérieux pour les spécialistes du genre.



Le mode challenge permet de maîtriser les commandes et d'accéder aux courses importantes.



La vitesse occasionne parfois des accrochages dignes des films catastrophe.



Un beau carambolage dans la belle tradition des départs trop rapides.



les plus

- le beau graphisme
- le mode challenge intéressant

les moins

- la maniabilité
- la conduite superficielle

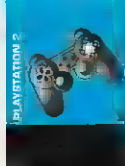
intérêt

83%

Quelques beaux tours de piste et des challenges relevés mais un pilotage trop souvent problématique.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- FORMULE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

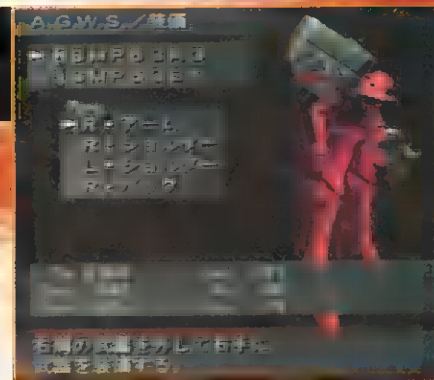
test



Avec le temps, vous pourrez ajouter de nouveaux équipements à votre AGWS.

XENOSAGA I

DER WILLE ZUR MACHT



Au XXI^e siècle, au Kenya, un groupe d'archéologues met la main sur Zohar, un monolithe mystérieux. Cet objet fantastique renferme bien des pouvoirs. 4 000 ans plus tard, les Terriens ont quitté la planète bleue pour coloniser l'espace. Le joueur incarne Shion Uzuki, une ingénieure en chef de la Vector Corporation. Cette société a pour objet d'empêcher toute attaque extraterrestre et d'assurer le transport des Terriens par voie internet. Pour la défense, la Vector a construit de gros robots de combat : les AGWS. Un jour, une armée d'aliens à l'allure fantomatique envahit votre vaisseau et dérobe le précieux monolithe. Dans sa quête, Shion sera aidée par Kos Mos, une androïde, ainsi que par d'autres personnages qui apparaîtront au fil de l'aventure.

Multijauges

Au cours des combats, qui se déroulent au tour à tour, il faut prendre en compte une multitude de jauges. Il y a d'abord celle d'énergie et celle de magie. Cette dernière, l'EP, vous permet de lancer des attaques, ou encore de

guérir vos troupes. Chaque personnage reçoit, lorsque c'est son tour d'attaquer, quatre «action points». Les boutons Carré, Triangle et Rond permettent de lancer différentes attaques. Chacune coûte deux AP. Les mixer permet d'effectuer des combos plus ou moins dévastateurs. Il est possible de conserver des AP pour les utiliser au tour suivant et ainsi augmenter vos enchaînements. Certains personnages peuvent faire appel à leur mécha. Ses attaques sont, bien entendu, plus puissantes que

celles des humains. Enfin, en bas à droite de l'écran, un petit carré détermine au hasard la puissance de l'attaque. Cet élément permet de sortir les coups critiques ou encore les gros enchaînements.

Film ou jeu vidéo ?

Graphiquement, ce titre est entièrement en 3D temps réel. Il n'est par contre pas possible de faire tourner la caméra autour de soi, ce qui pose parfois des problèmes de visibilité. Mis à part les scènes de combat, vous êtes libre de vous promener comme bon vous semble. Les ennemis sont visibles, ce qui vous permet de choisir de les combattre ou non. Quelques éléments du décor peuvent être détruits, ce qui libérera divers objets et passages. Lorsque vous faites évoluer le scénario, des cinématiques interviennent. Par moments, elles sont en 3D temps réel, et à d'autres, en images de synthèse. Il y en a énormément si bien que la plupart du temps, vous posez la manette pour suivre l'histoire. Au point de se demander si Xenosaga est vraiment un jeu vidéo ou un film avec certaines scènes interactives...



Les fans de robots seront aux anges avec Xenosaga.



Voici Zohar, le monolithe responsable de l'invasion des Gnosis et de tous vos problèmes.



Selon la nature du monstre, les coups possibles seront différents.



Xenosaga reprend tout ce qui a fait le charme de Xenogear sur PlayStation. Le scénario, qui s'inspire de plusieurs films de science-fiction, est carrément impressionnant. Les fans de méchas style Gundam seront ravis à la vue du grand nombre de robots qui gravitent autour d'eux. Graphiquement, ce Xeno est très bien réalisé, tout autant que Final Fantasy X. Par contre, tout comme le dernier titre de Square, le jeu se noie dans les cinématiques. La plupart du temps, il n'est pas nécessaire de tenir le paddle. Heureusement, il est possible de les passer, mais alors on ne comprend plus rien au scénario.

Xenosaga

Der Wille zur Macht (Import)

les plus

- la réalisation
- le scénario
- les voix
- les menus

les moins

- l'environnement froid
- le peu d'action
- l'inflation de cinématiques

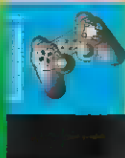
intérêt

86%

Xenosaga est un chef-d'œuvre. Le graphisme, comme le scénario, ont fait l'objet d'un travail colossal. Mais pourra-t-il séduire les Occidentaux ?

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

Space Opéra



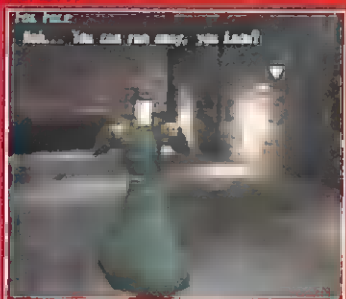
SHADOW HEARTS

PAS CONTENTS, LES MONSTRES!

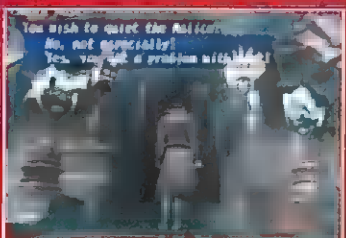
Au fil du jeu, vous serez plusieurs fois confronté à l'un des pires ennemis qui soit : la Malice. Cette dernière est en fait l'incarnation des esprits de tous les monstres que vous avez vaincus. Pire, seul le héros peut participer à ce combat. Sans une parfaite préparation, il n'est pas facile de la battre. Par chance, il est possible d'éviter la confrontation.



Le symbole en bas à droite représente la Malice. Lorsqu'elle est rouge, c'est que l'attaque est imminente.



Voici le représentant de la Malice. Il est très difficile à battre.



Pour calmer la Malice, il suffit de se rendre dans le cimetière, de parler aux masques et de livrer un petit combat.

Shadow Hearts est l'œuvre de Sacnoth, le développeur du magnifique Koudelka (PS). L'histoire débute en Chine, au début XX^e siècle. Yuri (Uma Urmaf dans la version japonaise) est un jeune homme possédant des pouvoirs extraordinaires. Il est malheureusement sans cesse poursuivi par une petite voix lui ordonnant d'accomplir certaines actions ou de se rendre à des endroits précis. Voilà pourquoi il est dans un train qui traverse l'Asie pour atteindre l'Europe. Là, il se retrouve confronté à un sinistre personnage d'un nom de Roger Bacon (une sacrée sale tranche!) et sauve in extremis une mystérieuse jeune fille : Alice. Ces deux personnages vont donc devoir parcourir les routes et se rendre là où la petite voix leur ordonne d'aller. C'est pour le héros le seul moyen de savoir qui il est réellement.

Survival-RPG

Comme Koudelka en son temps, Shadow Hearts propose des graphismes très sombres. Les personnages sont entièrement en 3D et les décors sont en 2D plaquée à la Resident Evil (PS). L'ambiance est très sombre et

le sang coule à flots. Les monstres rencontrés sont tous plus horribles les uns que les autres. Comme dans n'importe quel RPG, les combats interviennent au hasard et se déroulent au tour à tour. Plusieurs options sont alors possibles : attaquer, se défendre, utiliser des items ou de la magie.

Roulez japonais

Votre héros possède également la possibilité de « fusionner ». Il s'agit d'une transformation animale permettant d'utiliser la force de six éléments (Lumière, Feu, Terre, Vent, Eau, Obscurité). Pour acquérir ces transformations, il faut accumuler suffisamment de Mana Soul en affrontant divers ennemis, et se rendre dans le cimetière pour affronter les gardiens qui le protègent. Comme rien n'est jamais simple, les esprits de tous les monstres que vous tuez vont s'ajouter à la jauge de Malice. Lorsque celle-ci est pleine, un ennemi surpuissant vous attaque et il faut l'affronter (voir encadré). L'intégralité du jeu repose sur la « Roue du Destin » et c'est par elle que tout se gère. Une

explication s'impose : sur cette roue découpée en plusieurs parts, une « trotteuse » évolue plus ou moins vite en fonction de l'action à accomplir. Il faut appuyer sur Croix lorsque l'aiguille passe sur la bonne partie. Dans les combats, elle sert à l'attaque et à l'utilisation des objets. Les parts les plus petites étant plus difficiles à avoir, elles permettent d'augmenter la puissance de l'attaque ou la puissance des objets utilisés.

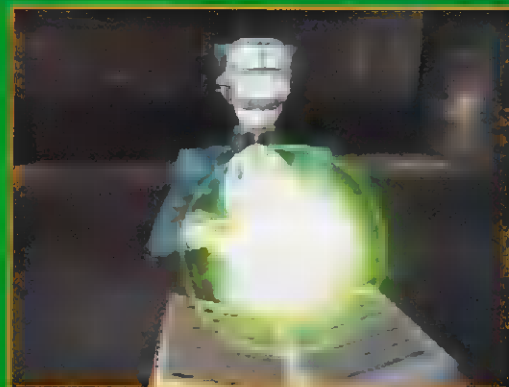
Que du beau !

Lors de vos achats dans les boutiques, la roue permet également d'obtenir des réductions, ou encore d'augmenter les prix des objets que vous revendez. Enfin, récupérer un objet important trouvé sur votre route nécessite également l'utilisation de cette roue. Ce système, totalement inédit dans un RPG, rend les phases de jeu (combats, recherche, etc.) beaucoup plus pêchues, et force à rester constamment concentré. Malheureusement, la réalisation n'est pas vraiment irréprochable. En effet, graphiquement, Shadow Hearts se rapproche plus d'un titre PlayStation que PS2. Les personnages sont faibles en polygones et assez pixelisés. Mais bon, l'aventure n'en est pas moins intéressante. ■



C'est dans le cimetière que vous obtenez de nouvelles fusions.

Rien ne va plus !



Alice utilise la magie blanche. C'est la guérisseuse de votre équipe.



LA ROUE DE LA FORTUNE

Voici un bref aperçu des fonctions de la Roue du Destin. Pour chaque objet à ramasser, coup à donner, achat à effectuer, elle apparaît. L'utiliser demande de la concentration, des réflexes et un bon jugement. Ne pas cliquer au bon moment peut coûter très cher.



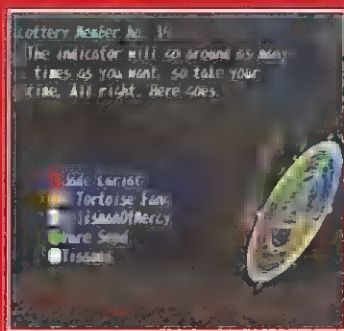
L'acupuncture permet d'augmenter la puissance de vos armes et armures. Par contre, les parties sur lesquelles il faut cliquer sont plus restreintes.



Lorsque vous avez la Guild Card, vous pouvez obtenir une remise de 10 % dans les boutiques.



Lors des combats, la Roue du Destin permet d'enchaîner un combo de trois coups.



Les tickets que vous obtenez çà et là permettent de participer à une loterie. À la clef, de nombreux cadeaux!



Les cinématiques vous permettront d'aller pisser.



oui!

Kael

Shadow Hearts propose un système de jeu à la fois intéressant et frustrant. La Roue du Destin oblige à être constamment concentré sur le jeu. De plus, si vous n'appuyez pas au bon moment, l'action est ratée, et l'attaque ou le pouvoir ne fonctionne pas. Lorsque vous êtes face à un boss et que vous ne pouvez pas utiliser une potion, c'est très énervant. Mais on se dit que c'est le jeu... et on recommence!

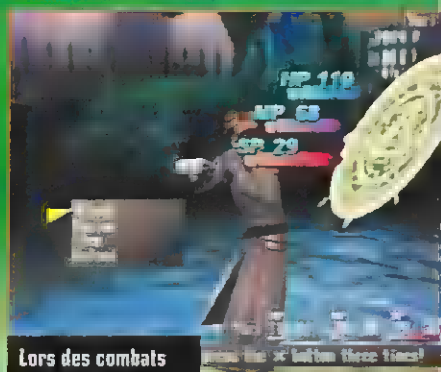
test



oui, mais

Toxic

Je dois dire que l'aspect sombre et horrifique très prononcé m'a particulièrement tapé dans l'œil. Malgré le manque d'innovations majeurs, Shadow Hearts recourt à des recettes qui ont fait leurs preuves dans d'autres productions du genre. Cette entreprise ne départ pas du lot. Le jeu est prenant. Il manque juste un brin de fraîcheur dans le déroulement du scénario pour en faire un incontournable.



Lors des combats vous avez le choix : ici vous attaquez.

SHADOW HEARTS

les plus

- le système de combat
- l'atmosphère du jeu
- la Roue du Destin

les moins

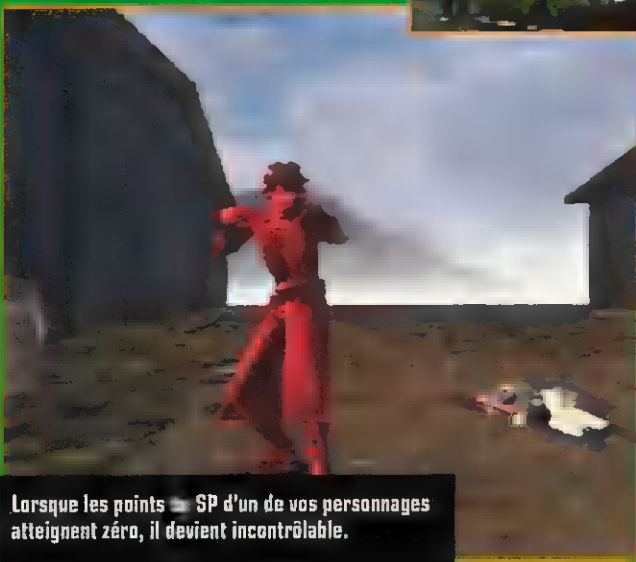
- le graphisme
- les traductions
- les monstres ridicules

intérêt

85%

Ce jeu possède un scénario assez simpliste et des graphismes vieillots. En revanche, le principe de la Roue du Destin ajoute un peu de piquant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SACNOTH
- Editeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



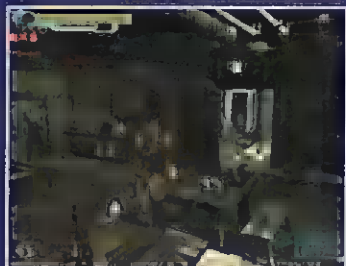
Lorsque les points de SP d'un de vos personnages atteignent zéro, il devient incontrôlable.



ONIMUSHA 2

L'ESPRIT

C'est toute une philosophie qui se dégage de cet Onimusha 2. Les atmosphères et les trouvailles permanentes concourent à vous emporter dans un univers merveilleux.



Le troc permet d'obtenir des objets bien particuliers.



Tous les personnages peuvent vous délivrer des informations importantes.



La grande magicienne n'en finit pas d'éblouir.



Le magasin est l'endroit idéal pour acheter des objets importants.

La lance a le pouvoir d'abîmer sérieusement vos adversaires.

Onimusha avait fait découvrir aux joueurs un univers singulier, où les samouraïs côtoyaient les démons, le tout porté par une réalisation sans faille. Les aventures de Samanosuke ont à tout jamais marqué les esprits, tant par la fraîcheur des situations de jeu que par l'inventivité des créateurs de chez Capcom. Voici donc la version japonaise du deuxième épisode de ce hit. L'introduction du jeu, outre un petit clip rock légèrement déplacé, nous place dans un village attaqué par une horde de guerriers-démons. Les villageois, encore sous le choc, tentent de connaître le pourquoi du comment. Ils vont trouver un protecteur en la personne d'un ténébreux vengeur solitaire. Vous incarnez ce héros au grand cœur qui va tenter de ramener le calme et la sérénité dans la petite bourgade.

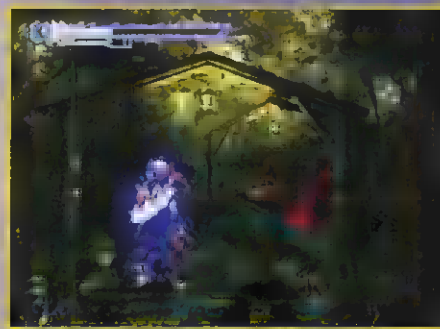
Magie, magie...

Outre la possibilité de donner de puissants coups d'épée pour découper vos adversaires, une magie particulière va vous être confiée par une entité surnaturelle : vous allez pouvoir absorber l'énergie des ennemis défaits pour augmenter vos capacités et votre puissance de feu. Une vue à la Tomb Raider vous permet de voir évoluer votre personnage dans des décors détaillés et fins. Une série d'objets et de potions sont disponibles pour augmenter vos capacités offensives et défensives. La nouveauté de ce second volet est essentiellement son aspect « recherche » très poussé : pour progresser dans l'aventure et pour résoudre les mys-

tères qui se présentent, vous allez devoir explorer de nombreux lieux et interroger la population locale. Des indices et des informations capitales sont dispersés dans le décor des différents niveaux traversés. Les combats sont légion, la diversité des situations et des créatures rencontrées dénotent l'ampleur du travail des développeurs de chez Capcom.

Un paradis de synthèse

Grâce à des achats dans les boutiques, vous allez pouvoir vous procurer des objets clefs. Certaines personnes rencontrées pratiquent le troc : vous facilitent ainsi l'accès à des objets introuvables et essentiels. Des petites énigmes sont là pour entraver votre course vers la justice et la paix. En fait, par certains aspects, Onimusha se rapproche d'un RPG : gestion de l'inventaire, des capacités d'attaque et, enfin, possibilité de faire évoluer librement son personnage dans un univers. Tout cela prouve la démarche des créateurs qui ont visiblement décidé de faire évoluer Onimusha dans une nouvelle voie. Les points de sauvegarde vous permettent, en plus, de booster la puissance des armes que vous avez récoltées. C'est l'équilibre singulier entre phases de quête et combats spectaculaires qui fait la grande force de ce nouvel épisode d'Onimusha sur PS2. ■



La transformation permet de faire beaucoup de dégâts.



Les pièges sont nombreux et les ennemis véloces.

L'honneur des guerriers...



LES DÉCORS

Tous les endroits parcourus ont été modélisés avec le plus grand soin. Ce jeu est une œuvre d'art : les détails sont troublants de vérité, le visuel incroyable.



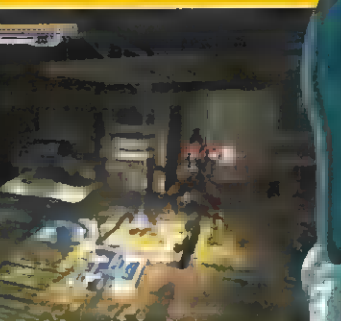
Certains passages sont à tomber par terre !



Les couleurs varient et sont très étudiées.



Le village est le lieu idéal pour mener votre enquête.



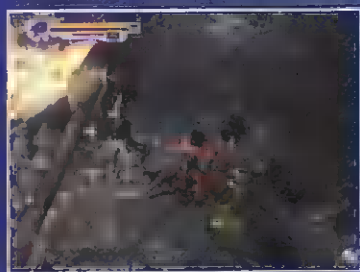
Les intérieurs sont magnifiques !



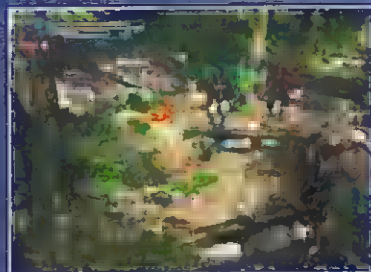
Les cinématiques sont très informatives. Suivez leurs indications.

LA BASTON COMME ON L'AIME

Comme dans le précédent volet, la baston tient une place prépondérante dans l'aventure d'Onimusha. Voici quelques beaux coups pris sur le vif.



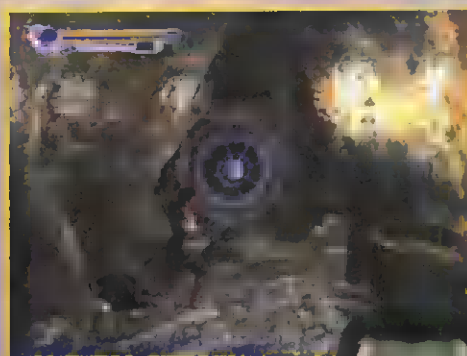
Voici un beau corps à corps bien jouissif. L'ultime combat.



Les flèches peuvent faire beaucoup de dégâts si elles sont bien ajustées.



Le sang coule à flots quand la bataille fait rage.



Un petit casse-tête dans la grande tradition des jeux d'aventure.



Les indices ne trompent pas : les démons sont de retour.



Certains objets sont d'une importance capitale.

test

ONIMUSHA 2



La mine réserve beaucoup de combats d'anthologie.



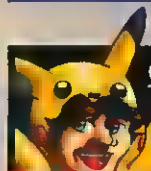
Dans le plus pur style asiatique.



Viens mon gars, ma lame attend ton sang!



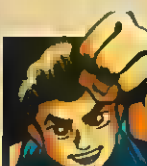
Rien de tel qu'embracher dans la forêt!



ouais!

Zano

Les petites nouveautés apportées par les développeurs de Capcom viennent embellir un système de jeu qui avait déjà fait ses preuves auparavant. Onimusha 2 réussit le tour de force de satisfaire les accros du premier épisode et à innover en introduisant la notion de liberté. L'aventure en devient moins linéaire, et l'on ne peut qu'applaudir devant tant de recherche et d'inventivité. Un jeu haletant et magnifique, à l'image de Sophie Bazin en pyjama au Scandic Hotel de Rovaniemi...

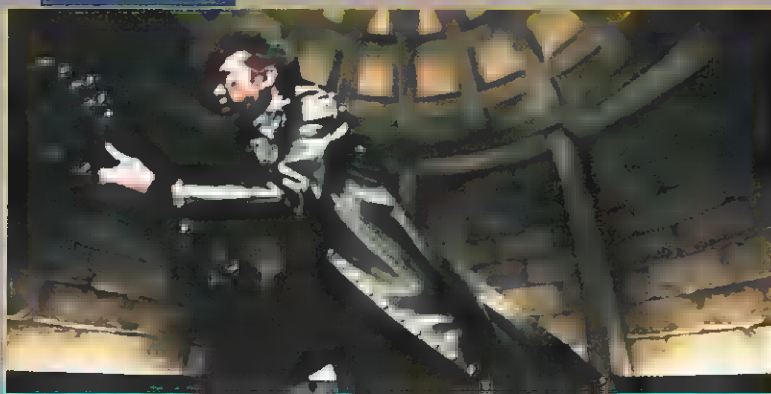


oui!

Toxic

« Impressionnant » est le mot qui vient le plus naturellement du monde à la bouche. Onimusha 1 était un jeu extrême où les combats prenaient le dessus sur la réflexion et le sens. Onimusha 2 offre bien sûr un spectacle extraordinaire, un graphisme étourdissant et des combats jouissifs. Mais la profondeur est, elle aussi, au rendez-vous : gestion des objets, importance des rencontres... Tout un univers interactif se construit devant vous. Un superbe hit passionnant et indispensable.

Une intro pêchue avant de démarrer les hostilités.



les plus

- la réalisation, la jouabilité
- le rythme soutenu
- les combats magnifiques

les moins

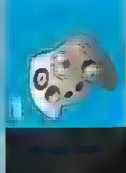
- Un peu trop de cinématiques

intérêt

95%

La beauté du diable! Un titre incontournable qui innove et divertit comme jamais.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



OBI-WAN

La juste Force



La Force peut vous aider à déplacer des obstacles.

Après nous avoir régales d'un Rogue Squadron beau à mourir sur Game Cube, Lucas Arts s'attaque à la Xbox en adaptant son désormais célèbre Obi-Wan. Le personnage central de cette nouvelle quête est bien sûr Obi-Wan, un héros charismatique apparu dans *La Menace Fantôme*. Ce jeune Jedi est sur le chemin de la connaissance de la Force. Vous retrouverez donc cet apprenti dans une succession de niveaux qui vont mettre à contribution sa maîtrise du sabre laser. Décomposé en missions, cet épisode vous confrontera à de petites énigmes et à des combats épiques contre des méchants droïdes et des aliens tout aussi belliqueux.

La voix de la raison

Pour maîtriser l'ensemble des mouvements du personnage, vous pourrez vous entraîner dans des passages spécifiques afin de développer vos réflexes. La nature des missions varie, et il faut s'adapter aux impératifs du scénario. Une bonne stratégie s'impose pour y parvenir. Une succession de rencontres déterminantes vous orientera dans les niveaux et guidera vos pas vers la victoire sur l'Empire. Des gadgets vous aideront à franchir certains passages délicats. À titre d'exemple, des jumelles de précision vous serviront à repérer la position précise de vos ennemis et à ajuster votre chemin en conséquence. Bien évidemment, des boss viennent régulièrement entraver la marche irrésistible de la justice. ■

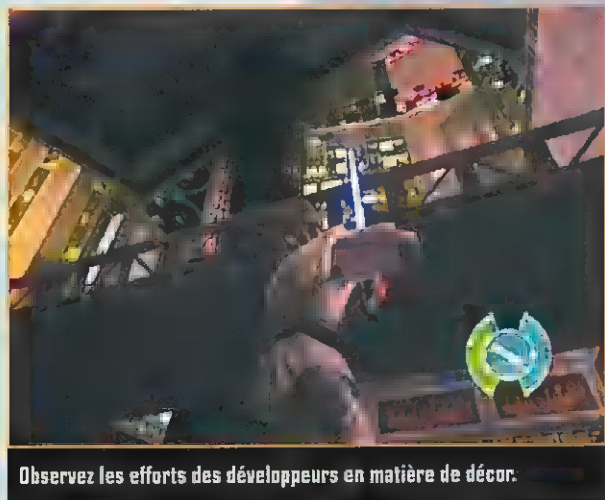


Les marais regorgent d'ennemis qui ne font pas de sentiments.

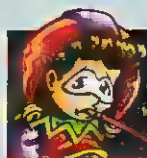


Mode multijoueur: le duel de Jedi en écran split est l'ultime préparation à la guerre.

Obi-Wan vs Toxic: duel romantique au clair de lune...



Observez les efforts des développeurs en matière de décor.



non, mais...

Toxic

Ce nouveau jeu de Lucas Arts ne risque pas de provoquer l'euphorie chez les possesseurs de Xbox. La réalisation est très légère pour cette console. Les animations manquent de dynamisme et pour couronner le tout, la jouabilité est très loin d'être sans reproche. Il reste au final quelques bons moments de défoulement, mais rien ne régale vraiment le joueur. Dommage! Encore une grosse licence qui part en fumée.



Les cinématiques sont instructives sur la suite de la partie.

STAR WARS OBI-WAN

les plus

- l'univers Star Wars
- le bon défoulement

les moins

- la jouabilité limite
- le graphisme léger
- manque d'intérêt

intérêt

75%

Un tout petit jeu pour une très grosse licence.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : LUCAS ARTS
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test

TEKKEN ADVANCE

Tekken est enfin disponible en version officielle sur Game Boy Advance. Ce titre de baston 2D reprend l'univers du premier volet sur PlayStation avec quelques modes en plus. Neuf combattants sont disponibles. Heihachi, est, bien entendu, l'homme à abattre. Sur cette version portable, il est possible de se lancer dans un Tag Battle. Il faut alors choisir trois combattants pour affronter les autres. Il suffit de mettre un seul des adversaires KO pour remporter le round. Il en va de même si l'un des vôtres tombe. Le Survival est, bien entendu, de la partie, et ce Tekken est jouable à deux en même temps (avec deux cartouches). À cause du faible nombre de boutons de la console, les possibilités de coups sont très limitées. Ainsi, le premier sert à frapper du pied, et l'autre, à utiliser les poings. Les gâchettes L et R servent respectivement à changer de personnage et à attraper son adversaire. Chaque combattant possède sa propre technique d'art martial, et donc, les coups qui vont avec. Tekken sur PS propose un grand

nombre d'enchaînements. Malheureusement, sur GBA, les combos sont très courts et toujours simples à réaliser. De même, il n'existe qu'une seule prise par perso.

Très fluide

Graphiquement, ce titre est une pure réussite. Les sprites sont énormes et les décors proposent un effet 3D rarement vu sur portable. Tekken Advance se démarque du splendide Street Fighter par sa jouabilité. Les sensations sont identiques à celles d'un jeu de baston 3D. On se déplace en avant et en arrière, mais aussi de haut et en bas pour esquiver. L'animation est également somptueuse. Comme sur PS, les protagonistes bougent de manière très fluide. Tekken est donc un titre de qualité, idéal pour ceux qui débutent. Les pros du pad, par contre, iront voir du côté de chez Street Fighter, bien plus technique. ■

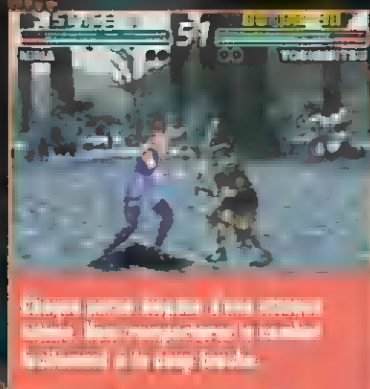
La baston allégée



Ce Tekken en jette un max. Namco a su réaliser un titre graphiquement très réussi. Bien qu'en 2D, on joue à Tekken comme si c'était un jeu en 3D. Il est même possible de se déplacer vers le haut ou le bas. L'animation est également excellente. Les combattants bougent avec fluidité et aisance. Ensuite, tous les coups sont issus des versions PS. Par contre, ce Tekken n'est pas aussi péchu, car le nombre d'enchaînements et de combos est très limité. C'est dommage, car c'est dans la grande quantité de mouvements que l'on trouve le principal intérêt d'un Tekken.



La présentation en 2D sur GBA est très réussie.



Les décors sont très détaillés et les animations sont excellentes.



Les coups de pied et les coups de poing sont très puissants.



Heihachi est le plus puissant des combattants.



Les coups de pied et les coups de poing sont très puissants.

Les plus

- la réalisation
- la jouabilité 3D
- la prise en main
- les modes sympas

Les moins

- la musique
- le peu de combos

Intérêt

85%

Un excellent titre. Mais les pros des versions PS se sentiront frustrés à la vue des combos. Plus d'enchaînements et de prises auraient été les bienvenus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : INFOGRADES
- BASTON
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



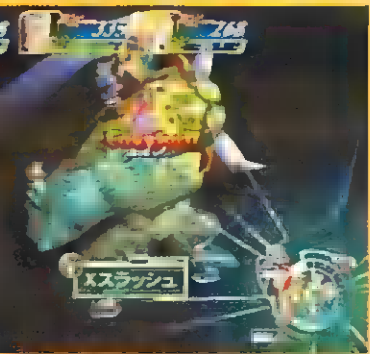
GRANDIA XTREME



La position de chacun est très importante.



Les différentes possibilités d'action (sauter, escalader...) sont représentées par des symboles animés.



Lorsque vous frappez avant votre ennemi, l'attaque de ce dernier est annulée.



Avec du temps et de l'expérience, vous obtiendrez de nouvelles attaques.

Evan, un jeune mage se retrouve contraint et forcé de rejoindre un groupe qui enquête sur les différentes catastrophes survenues dans leur monde et que tous appellent : Elemental Overdrives. Dans cette quête, il est assisté du Sergent Brandol et de son bras droit, la belle Carmine. Par la suite, d'autres personnages viendront les rejoindre, et il faudra constituer une équipe de quatre membres parmi les huit combattants disponibles (Miami, Teit, Lutina, Hazma...). Grandia Xtreme est un dungeon-RPG. Il n'existe qu'un seul village dans lequel vous achetez armes, magies et équipements. Le reste de la carte est une série de donjons et de grottes à explorer. Dans ces lieux, le but est de tout parcourir et de résoudre les nombreux puzzles. À la fin, il y a un boss à affronter. Tout cela semble très linéaire, mais l'intérêt de ce titre se trouve ailleurs.

Nouvelles évolutions

Le jeu est entièrement en 3D. Contrairement à la plupart des RPG, les ennemis sont bien visibles. Il est donc possible d'éviter les combats. Une fois l'affrontement déclenché, les actions se font au tour à tour. Le système de combat a changé une fois de plus, mais s'inspire fortement du deuxième volet. En bas à droite de l'écran, vous trouvez une roue sur laquelle se trouvent des

icônes à l'effigie des combattants (alliés et ennemis). Ces dernières déterminent l'ordre et la rapidité des attaques de chacun. Si, par exemple, un combattant est très rapide, il mettra moins de temps à faire le tour du cercle, donc à attaquer. Cet élément pris en compte, les combats sont très dynamiques et ne souffrent d'aucun temps mort. Les actions possibles sont complètes : attaquer, se défendre, ou encore utiliser un objet de l'inventaire. Le critical hit permet, en plus d'infliger des blessures, de faire reculer son icône sur la roue, donc de retarder son attaque. Les combos sont de retour. Ils permettent de lancer des grosses attaques, mais coûtent en SP. Il existe différentes formes de magie. Tout d'abord, chaque personnage en est doté. Il peut s'agir de magie d'attaque, de protection ou encore d'assistance. Des attaques peuvent également être lancées grâce aux parchemins trouvés çà et là sur la route. Enfin, la troisième source magique demande un peu plus de réflexion. Les Mana Eggs renferment de grands pouvoirs élémentaires. Ils permettent à celui qui en possède, d'attaquer en utilisant la force des éléments. Ces œufs peuvent être « mixés » afin d'en créer d'autres encore plus puissants. Il existe une infinité de combinaisons, donc tout autant de pouvoirs. ■



Les Mana Eggs renferment de la magie.



Grandia Xtreme est un RPG d'un genre particulier mais aussi très rare. Ici, l'intérêt ne se trouve que dans le système de combat et dans le scénario. Si vous n'êtes pas fan de dungeon-RPG, inutile de jouer à ce titre. Par contre, si vous appréciez ce genre, il vous sera difficile d'arrêter. Les combats sont incroyablement pécus et très techniques. Tout doit être pris en compte pour réussir à vaincre son adversaire en subissant le moins de dégâts possibles.

RPG extrême



les plus

- le système de combat
- le système de magie
- la rareté du genre
- le scénario

les moins

- les décors
- le côté répétitif qui devient ennuyeux

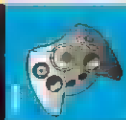
intérêt

83%

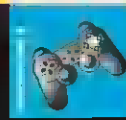
Beaucoup moins bien que les deux premiers, Grandia Xtreme reste cependant sympathique. Par contre, il faut aimer le genre.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : ENIX
- Éditeur : GAME ARTS
- DUNGEON-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

test



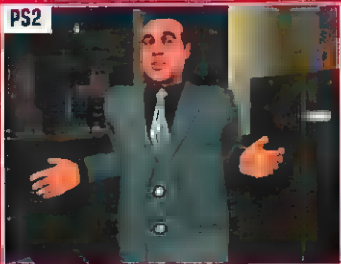
mégahit



TOUT CE QUI EST POSSIBLE

Même si les modes de jeu sont assez succincts, on rentre assez facilement dans l'univers musclé de la boxe professionnelle.

PS2



Le mode carrière vous met en présence d'impresarios qui prendront votre destinée, et votre portefeuille en main.

Xbox



Pour arriver au sommet, il faut maîtriser l'art de l'esquive.

PS2



L'entraînement est obligatoire pour bien maîtriser les finesses du noble art.

En direct et en uppercut sur Ali TV !

Xbox



Holyfield compte parmi ce qui se fait de mieux chez les poids-lourds.

Les ralentis interviennent au moment où les plus beaux coups sont échangés.

Xbox



C'est la victoire, la foule est en délire.

Xbox



La puissance d'Ali a encore frappé.

Cet uppercut risque fort de déterminer la suite du combat.

PS2



PS2



Il va avoir du mal à garder la foi !

NGS 2002

test

Electronic Arts nous présente sa nouvelle cuvée de simulation de boxe sur PS2 et Xbox. Toujours parrainé par le faciès conquérant **Mohamed Ali**, vous allez retrouver la crème du noble art. Au programme des réjouissances que nous ont réservées les développeurs d'Electronic Arts, le mode exhibition s'adresse aux cogneurs pressés. Vous sélectionnez un boxeur parmi ce qui se fait de mieux dans chacune des catégories reines, et vous affrontez un adversaire humain ou bien contrôlé par l'ordinateur. Ce mode permet de découvrir instantanément l'univers sans pitié de la boxe de très haut niveau. Lennox Lewis, Oscar de La Hoya ou encore Evander Holyfield sont disponibles pour des combats réalistes et endiablés. Des champions de légende pourront intervenir pour faire valoir leur talent qui a su faire chavirer le cœur des foules. Tous les boxeurs possèdent leur technique propre qu'il va falloir apprendre à contrer pour mener votre champion à la victoire. Dans le mode tournoi vous participerez à une compétition digne des plus grandes rencontres pugilistiques de l'Histoire du noble art. Il est possible à huit joueurs de participer à cette compétition.

Boxeur de rêve

Comme c'est la tradition, le mode carrière vous permettra de rencon-

trer des imprésarios qui veilleront avec amour sur votre destinée et auxquels vous ne pourrez rien refuser... Vous créez un boxeur, avec ses caractéristiques physiques et techniques. Vous enchaînez les combats afin d'acquérir l'expérience nécessaire pour franchir les étapes essentielles de la carrière d'un champion. Pour gagner les combats, vous devrez élaborer de vraies stratégies en tenant compte des forces et des faiblesses des adversaires.

Réalisme troublant

Le jeu profite d'une motion capture exceptionnelle réalisée avec minutie et recourant à des vrais boxeurs en action. L'intelligence artificielle est assez poussée, et les réactions des boxeurs sont souvent trou-

PS2



Une bonne garde est essentielle pour ne pas finir au tapis.

blantes de réalisme. Les rings disponibles, au nombre de 10, sont tous inspirés des hauts lieux de la culture pugilistique. La qualité des statistiques comblera les puristes, et la diversité des coups, des esquives et des enchaînements divertira les fans de combats dynamiques. ■

Xbox



Une bonne droite pour couper court à toute tentative de KO.

PS2



La vue subjective est impressionnante mais difficilement maîtrisable.



oui!

Toxic

KO Kings assure un niveau de réalisme impressionnant. Les moyens mis en œuvre ont porté leurs fruits, et le résultat en met plein la vue. Les plus grands boxeurs sont au rendez-vous et garantissent des combats très exaltants. Une mention spéciale pour la version Xbox qui mêle jouabilité subtile et graphisme ultra détaillé. L'animation est bien rapide ce qui offre un spectacle haletant et très réussi. Les modes de jeu manquent un peu de diversité, mais l'essentiel est présent dans ce soft de qualité.



oui!

Niico

Voici une simulation qui devrait satisfaire tous les amateurs de jeu de boxe. Question jouabilité, les deux versions, PlayStation 2 et Xbox, se valent. L'ensemble des boutons est utilisé à bon escient et les coups sortent facilement. Ici, pas de chi-chi, le jeu est typé arcade et l'on s'amuse tout de suite. La différence se fait au niveau graphique : la version Xbox surclasse de très loin la version PS2. On en prend plein les yeux et plein les dents!

EA
SPORTS
**KNOCKOUT
KINGS
2002**

les plus

- le réalisme des combats
- les grands champions
- la bonne réalisation

les moins

- les modes trop similaires
- les quelques imprécisions

intérêt

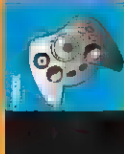
Un grand et beau jeu de boxe. Le graphisme impressionnant, et la plupart des coups sont présents.

92%

Un beau jeu assez imprécis mais qui assure de beaux combats. Le pad est bien utilisé.

85%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : E ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- BOXE
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



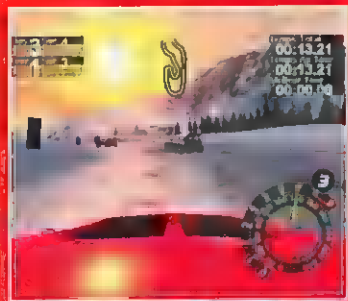
RALLISPORT C

CHACUN SA CAMERA

Huit caméras différentes sont proposées. Outre les vues capot et arrière classiques, on trouve également deux caméras placées sur le toit et une « pare-brise » très agréable. En clair, chacun trouvera son angle de vue idéal.



Étonnante mais pas désagréable, cette vue offre une bonne sensation de vitesse.



La caméra posée sur le capot est riche en sensations et permet de bien sentir les mouvements de l'auto.



La vue arrière classique offre toujours le meilleur compromis entre sensation de vitesse et appréciation du tracé.

La Xbox possède enfin son jeu de rallye automobile. Doté d'un nombre de modes de jeu conséquent et d'un choix de caisses largement suffisant – même sans licence officielle WRC –, il mérite toute l'attention des amateurs de courses hors des circuits bitumés.

Des épreuves variées

Le mode rallye se différencie de ceux auxquels nous avons affaire habituellement. Ici, pas de long championnat, mais une série d'épreuves divisées en plusieurs petites spéciales. Au début, on se familiarise avec les différentes surfaces en solo, puis on accède à des compétitions à quatre voitures, de type Trophée Andros ou course de côte. Le mode course simple propose, quant à lui, de disputer des runs sur différentes surfaces, à moins de s'adonner aux joies du rallye cross ou tous les coups de portière sont permis... Côté voitures, l'adepte du rallye sera comblé puisqu'on retrouve les reines de la discipline comme l'Impreza, la 206, la Lancer, la Focus, etc.



Les changements de revêtement sont toujours traîtres.

Sensations garanties

Mais les amateurs de sensations fortes et de belles mécaniques soigneusement gonflées trouveront sans doute agréable la possibilité de piloter une Skyline de 850 CV, la célèbre 405 T16, ou la mythique Audi S1...

Dès les premiers tours de roue, on se rend compte que le visuel a été très soigné : décors fins et détaillés, changements météo réalistes, oiseaux, spectateurs, projections de boue, de neige... tout y est. L'animation quant à elle n'est pas en reste : aucun ralentissement ne vient perturber le joueur. Enfin, soulignons l'excellente sensation de vitesse, notamment avec la caméra « capot », on s'y croirait. Dommage que les sons ne soient pas un peu plus péchus, et que les moteurs ne soient pas plus agressifs. Sur le plan du pilotage, Rallisport Challenge est relativement réaliste, mais reste loin d'un Colin McRae. Les voitures sont vives et les différences de revêtement sont bien retranscrites, mais l'ensemble manque un tantinet de précision. Et des réglages plus approfondis auraient été également les bienvenus. Enfin bon... ce titre reste quand même très agréable à jouer et à regarder, et il occupera un bon moment les adeptes du genre.



Comme d'habitude, sur glace, il faut maîtriser le contre-brayage.

CHALLENGE



Les effets de lumière et les ambiances ont été travaillés. Peu de courses se ressemblent.



Le mode course de côte est excellent. Les affrontements sont particulièrement musclés.



Les amateurs du frein à main vont s'en donner à cœur joie.



Seulement une dizaine de voitures sont dispos au début. La Xsara, comme beaucoup d'autres, se débloque.



oui, mais...

Toxic

Voilà une simulation de rallye qui assure sur beaucoup de ces aspects significatifs. Les graphismes dépotent vraiment et l'ensemble des possibilités offertes offre une bonne durée de vie. La jouabilité est assez subtile et même s'il subsiste quelques zones d'ombre dans les réactions de certains véhicules en course, les réglages apportent souvent la solution. Un bon jeu qui manque un peu de pêche, mais qui ravira les connaisseurs en manque de simulation précise et pointue.



oui, mais...

Zano

Ce RallySport Challenge est une bonne surprise. Beau, soigné, très riche en sensations, il est également doté de modes de jeu variés et complets. Il a donc de quoi séduire bon nombre d'amateurs de pilotage rallye. Par contre il décevra sans doute les adeptes de pilotage fin et technique, car le comportement et les réactions des autos laissent un peu à désirer, notamment sur les parties boueuses ou sablées. Quoi qu'il en soit, on passe quand même un bon moment, n'hésitez pas à y jeter un coup d'œil...

Un premier jeu de rallye réussi



RALLISPORT CHALLENGE

les plus

- le visuel soigné
- la sensation de vitesse
- la durée de vie

les moins

- le pilotage un peu imprécis
- les réglages limités

intérêt

89%

Sans être parfait, RallySport Challenge offre de bonnes sensations de pilotage et un visuel agréable. Il plaira au plus grand nombre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MICROSOFT
- Éditeur : MICROSOFT
- RALLYE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Ola amigos!

Dans un mois, la Game Cube débarque en France. Enfin une console aussi petite que moi. Ce mois-ci, comme d'habitude, les jeux Game Boy Advance sont arrivés en nombre. La Xbox commence également à se faire une place en or dans cette rubrique. Pourquoi ça ? Parce que ces jeux ont été testés il y a à peine plus de deux mois, soit en import, soit sur une autre console. Il faut laisser plus de place aux "vraies" nouveautés... À plus !

Speedy Gonzatest

RAYMAN RUSH

Les possesseurs de PlayStation seront ravis de voir arriver un nouveau titre mettant en vedette le sympathique Rayman. Cette fois, c'est un jeu de course qui sert de prétexte au retour du héros aux grandes oreilles. Au programme des réjouissances, un mode championnat où il va falloir enchaîner les bons résultats sur des pistes colorées et variées. Vous pourrez vous entraîner sur les principaux tracés du jeu pour affiner vos réflexes. Un mode multijoueur réjouira les amis avides de compétitions de salon. Sinon, Rayman Rush propose très peu de



78%

bonnes choses. Le graphisme est léger et l'animation manque de fluidité. Les premiers tours de circuit sont agréables, mais la lassitude s'installe vite vu l'imprécision des commandes. ÉDITEUR : UBI SOFT.



CEL DAMAGE

Ce jeu utilise le cell shading, très connu depuis le fabuleux Jet Set Radio sur Dreamcast. Dans Cel Damage, il n'y a pratiquement rien à faire. Vous vous baladez en voiture et tirez sur vos concurrents. Graphiquement, il est vrai que ce titre est très bien réalisé : on se croirait devant un bon vieux Tex Avery. Mais la réalisation ne suffit pas à le sauver. Vu le prix de la Xbox, les jeux comme celui-là ne devraient pas être admis. Allez hop ! Freesbee ! ÉDITEUR : MICROSOFT.



55%



EVE OF EXTINCTION

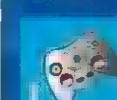
Le scénario de ce jeu d'aventure-action de chez Eidos se situe aux États-Unis dans un futur proche. La toute-puissante et obscure société Wisdom s'est mise en quête de la suprématie mondiale en développant une arme biogénétique secrète : la legacy. Vous incarnez un renégat génétiquement modifié qui répond au nom de Josh Calloway. Vous mettrez tout en œuvre pour vous venger de Wisdom, responsable de votre changement de métabolisme. Une vue à la Tomb Raider vous permettra d'évoluer dans un univers et dans une série de décors pauvres en détails et en couleurs. La maniabilité, tant dans les phases de mouvements que de combats, est approximative, et les quelques énigmes et mystères à résoudre ne sont vraiment pas passionnants. Pour couronner le tout, les cinématiques actives viennent trop souvent entrecouper les passages d'évolution libre. Un drôle de jeu pas marrant du tout, déjà vu et sans talent. ÉDITEUR : EIDOS



75%



NHL HITZ 2002



79%

Dans la grande tradition de ses jeux de sport orienté arcade, Midway propose un nouveau jeu de hockey sur glace

qui fait la part belle aux situations époustouflantes. Vous participez à des matchs trois contre trois. Le graphisme assure un bon rendu visuel, ce qui contrebalance un peu l'animation trop lente pour un sport aussi dynamique. La jouabilité est un peu poussive, et la maniabilité de l'ensemble manque cruellement de nervosité. Pas de profondeur, des modes peu excitants et finalement assez peu de fun pour ce NHL Hitz 2002. ÉDITEUR : MIDWAY.



ZONE OF THE ENDERS

Zone of the Enders sur Game Boy Color retrace l'histoire de la colonisation spatiale et du conflit opposant les Terriens pure souche et ceux qui ont migré. Vous incarnez un jeune garçon se rendant sur Mars. Le vaisseau qui le transporte est attaqué. Vous êtes sauvé in extremis par une étrange jeune fille et un vaisseau Lev. Ce titre est un tactical-RPG. Le joueur suit l'histoire et n'agit que lors des



combats. Ces derniers se déroulent sur des grandes cartes. Chacun de vos personnages dispose d'un armement propre et d'une distance de déplacement. Ce titre propose de belles scènes lors des passages scénarisés. Par contre, les combats sont incroyablement laids. Quant à l'histoire, elle est excellente, bien plus accrocheuse que le jeu éponyme sur PS2. ÉDITEUR : KONAMI.



85%

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE : VERONICA

Voici la suite de Resident Evil Survivor qui n'avait pas enthousiasmé les foules lors de sa sortie sur PlayStation, il y a quelque temps. Cette fois-ci, c'est la PS2 qui est touchée de plein fouet par ce titre qui ne propose pas vraiment de bons moments. Vous parcourez les lieux en vue subjective et en incarnant au choix Steve ou Claire. Votre quotidien : blaster à l'aide du pad ou du gun les monstres qui vous font face et récupérer des bonus et des objets essentiels en un minimum de temps. Les graphismes sont vraiment bâclés et l'intérêt des différentes phases est plus que discutable. Ce Survivor 2

70%



n'est pas un titre à vous conseiller. Reste l'univers de Resident Evil, mais qui n'est vraiment pas mis en valeur. Vade retro daubasse !
ÉDITEUR : CAPCOM.

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

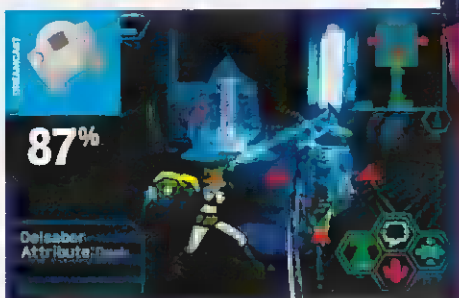
Testé en import l'été dernier (C+ 115 - 87 %), ce PSO Version 2 ne nous avait pas totalement convaincus. Les quelques nouveautés comme le Deathmatch et les missions de nuit ne suffisent pas à relancer le challenge pour celui qui a déjà exploré le premier PSO de fond en comble. Mais pour le joueur qui veut débiter dans l'aventure, ce titre reste excellent, et il y a encore beaucoup de joueurs en ligne...
ÉDITEUR : SEGA.



ARTIC THUNDER

Artic Thunder est un jeu d'arcade qui vous place aux commandes d'un jet-ski des neiges. Tout dans ce jeu tend vers la vitesse et le spectaculaire. En utilisant au mieux la puissance de votre jet-ski et les capacités physiques de votre pilote vous gagnerez des courses qui vous ouvriront de nouveaux niveaux. La réalisation d'ensemble est assez réussie. Les premiers challenges sont amusants, mais ensuite les péripéties en course ne proposent pas assez de variété ni d'intérêt pour tenir le joueur en haleine. Malgré l'animation très dynamique, on s'ennuie vite.
ÉDITEUR : MIDWAY.

81%



87%

SIMPSONS ROAD RAGE

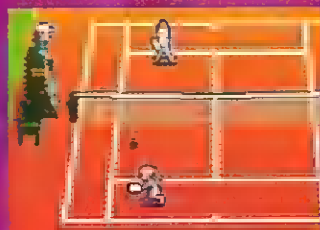
Après la PS2, c'est au tour de la Xbox d'accueillir le Crazy Taxi revisité par Matt Groenning. Dans Simpsons Road Rage, votre but est de mener où ils le désirent les habitants de Springfield. M. Burns a en effet retiré tous les bus de la ville. L'occasion est donc trop bonne pour la famille la plus célèbre des États-Unis (après les Bundy) de gagner quelques bons billets. Cette version Xbox est identique à celle sur PS2. Le graphisme, les modes, le nombre de personnages... tout est pareil. Dommage mais l'essentiel, c'est que Simpsons Road Rage ne perd pas de son intérêt ni de son humour omniprésent et néanmoins excellent.
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.

82%

PRO TENNIS WTA TOUR

Pro Tennis WTA Tour est un titre très orienté arcade. Vous choisissez votre personnage parmi ceux proposés et vous partez à l'assaut des différentes manches de la WTA. Graphiquement, ce jeu est très joli, avec des personnages tout mignons et des couleurs pastel. La plupart des coups existants dans ce sport sont réalisables très simplement.

85%



Enfin, vous pouvez jouer jusqu'à quatre en même temps. L'un des meilleurs jeux de tennis sur portable.
ÉDITEUR : KONAMI.

speedy

MAYA L'ABEILLE LA GRANDE AVENTURE



Maya l'abeille, très en vogue depuis Loft Story, dispose de son jeu sur

Game Boy Advance. L'insecte à la coupe afro jaune doit traverser quatre mondes découpés en quatre niveaux chacun. Il s'agit ici d'un jeu de plates-formes classique réservé aux plus jeunes (et à Kael). Le graphisme très coloré et le design des décors évoquent ceux de Yoshi Story (N64). Après chaque niveau, vous avez droit à un petit jeu de cartes. Ce titre fera le bonheur des enfants (et celui de Kael). Quoique la difficulté semble un peu trop élevée pour nos chères têtes blondes.
ÉDITEUR : AGCLAIM.

70%

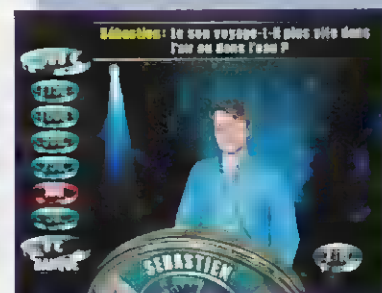
LE MAILLON FAIBLE



50%

Le maillon faible du mois est cette adaptation en jeu vidéo d'une émission bien connue des

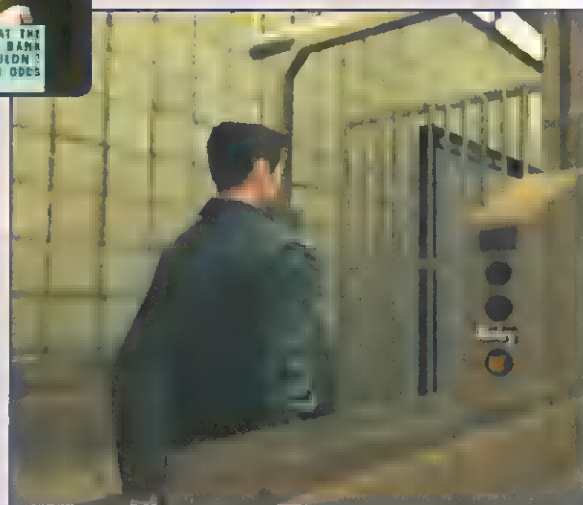
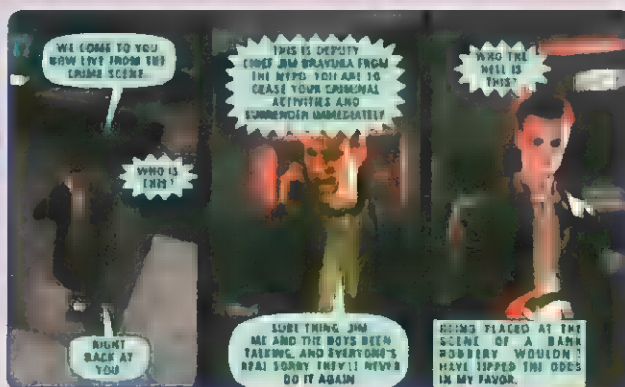
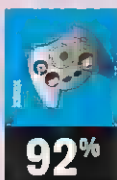
ménagères (mais pas nos mères) : Le Maillon faible. Comme à la télé, il faut répondre aux questionnettes de l'éléphantique Laurence Boccolini. Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer en même temps et doivent choisir leurs représentants virtuels parmi les 24 proposés. Tout comme Qui veut gagner des millions, ce machin n'a définitivement rien à faire dans une ludothèque. Autant regarder à la télévision. Ça coûte moins cher et c'est tout aussi débile.
ÉDITEUR : ACTIVISION.



mégahit

MAX PAYNE

Max Payne est un flic new-yorkais qui doit infiltrer la pire mafia de la ville : la bande de Jack Lupino... Comme sur PS2, dans cette version Xbox vous devez accomplir les objectifs des diverses missions qui se suivent. Le bullet time permet de ralentir l'action. Ainsi, on constate de nombreux effets s'inspirant de « Matrix ». Max Payne est un titre très sombre dans lequel le sang coule à flots. Les armes sont variées et très sympas à utiliser. Dans le fond, on ne constate aucune différence entre les deux versions. Par contre, le jeu Xbox est beaucoup plus beau : on se croirait devant un bon gros PC. Mais la jouabilité n'est toujours pas au top. Décidément, rien ne vaudra jamais une bonne souris...

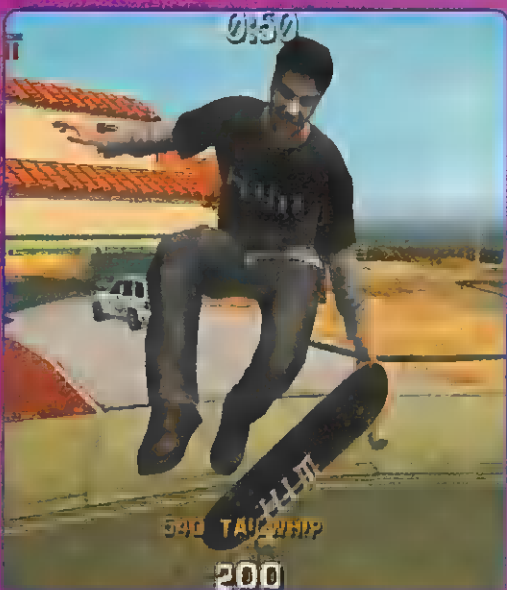
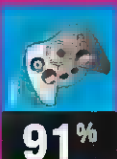


- Version : OFFICIELLE
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : 3D REALMS
- Éditeur : TAKE TWO
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

mégahit

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 arrive sur Xbox dans un grand fracas de planches qui décollent vers le firmament. Au programme des réjouissances, des évolutions libres, des compétitions de haut niveau, la possibilité de récupérer des crédits pour accéder à un équipement de pointe, et enfin, des bonus à découvrir au hasard de votre progression. Tous les spécialistes de la planche à roulettes se sont donné rendez-vous dans Tony Hawk 3 et vous attendent pour des exploits sur les plus belles rampes du monde. Les graphismes sont particulièrement bien travaillés et la jouabilité est instinctive. Tout contribue à faire de ce THPS 3 sur Xbox un incontournable du skate. Les modes de jeu vous tiendront en haleine et l'ensemble des défis que propose chaque partie régaleront les amateurs des premiers volets.



- Version : OFFICIELLE
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ACTIVISION
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW

DÉCOINÇÉ

3615 astuces®

☎ 0892 70 41 41



0900 70 200

**NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!**

0899 707 303

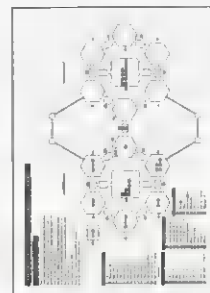
Accès par internet www.mobiles.fr ET par téléphone 3617 **MON MOBILE**

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Devil may cry,
Synthèse de la solution.



Exemple: Metal Gear Solid 2,
Big Shell, la carte des objets

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 astuces- ou téléphone -0892 70 41 41.

références



Assez dépensé d'argent inutilement ! Maintenant que vous vous êtes ruiné dans l'achat d'une console nouvelle génération, d'une deuxième manette et d'une carte mémoire, mieux vaut faire tout de suite le choix du meilleur jeu. Sport, simulation, arcade, aventure, plates-formes... tous les plus grands jeux sont référencés ici, pour qu'une fois, votre porte-feuille vous remercie.

SURVIVAL HORROR SILENT HILL 2



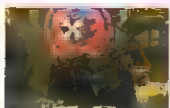
- Konami
- 1 Joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Hill 2 est un véritable chef-d'œuvre. Les développeurs de Konami ont eu carte blanche pour réaliser ce jeu d'aventure à l'ambiance incroyablement tendue. La réalisation assure un visuel remarquable et terrifiant. Vous incarnez ici James, un jeune homme dont la femme est décédée il y a trois ans. Pourtant, elle vous donne rendez-vous à Silent Hill, petite ville perdue des États-Unis. Dès votre arrivée, d'étranges phénomènes se produisent... Vous allez devoir combattre et résoudre bon nombre de mystères dont la



complexité est, heureusement, paramétrable. Attention, les monstres par contre ne vous feront aucun cadeau. Notez que le jeu est vendu dans un coffret magnifique contenant également un DVD bonus : le making-of du jeu. Tous les secrets de fabrication de Silent Hill y sont dévoilés. Une excellente raison de craquer.

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS 2



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Fidèle au jeu d'arcade du même nom, Time Crisis 2 vous invite à une partie de shoot très musclée. Le nouveau Guncon se révèle d'une excellente précision. Kill them all !

DIABLO-LIKE BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Jeu de rôles pur et dur sur PC, Baldur's Gate devient un Diablo-like sur PlayStation 2. Armes blanches et magie vont vous accompagner tout le long de votre quête. Diable !

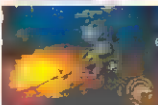
SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 3



- Activision
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le roi du skate déboule à fond les roulettes sur PS2. Effectuez les plus spectaculaires figures qui existent, à travers les États-Unis, le Japon ou même le Canada. Timber !

AVENTURE / ACTION JAK AND DAXTER



- SCE
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La Nintendo 64 a son Zelda, la PlayStation 2 a son Jak and Daxter. Les créateurs de Crash Bandicoot signent ici un magnifique jeu d'aventure/action en 3D temps réel.

ACTION 3D METAL GEAR SOLID 2



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le jeu le plus attendu de la PlayStation 2 est enfin là ! Kojima signe un nouveau chef-d'œuvre au graphisme somptueux, aux scènes cinématiques en Dolby Digital 5.1, à l'action soutenue et à la jouabilité quasi parfaite. Snake est donc de retour dans une mission d'infiltration pas piquée des hannetons. Raiden, le second personnage que l'on dirige une grande partie du jeu, fait une apparition



remarquée. Votre but, une fois de plus, déjouer les plans de dangereux terroristes et libérer leurs otages. Viennent alors se mêler au scénario très complexe l'armée, les services secrets ainsi qu'une milice paramilitaire... Bref, la routine !

AVENTURE ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Issu d'une série à succès sur PC, Monkey Island est un jeu d'aventure bourré d'humour, original et à la durée de vie conséquente. Il faut dire que les énigmes sont salées !

FOOTBALL ARCADE PRO EVOLUTION SOCCER



- Konami
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence du foot arcade arrive sur PlayStation 2, et avec elle un graphisme magnifique, des attitudes hyperréalistes et une précision hors du commun. Le top !

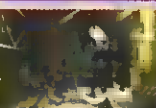
SIMULATION DE GANGSTER GTA 3



- Take two
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

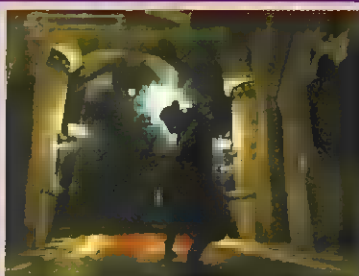
Après deux épisodes remarquables sur PSone, Grand Theft Auto fait son retour sur PS2. Désormais le jeu est tout en 3D et offre un graphisme absolument superbe. Le principe n'a pas évolué depuis le premier opus. Il s'agit toujours d'effectuer pour les caïds du coin différentes missions : vols de voitures, livraison de coke, attentats... tout est permis. Pire : on peut même rouler sur les trottoirs ! Un jeu sans aucune moralité mais qui procure des sensations de jeu particulièrement réussies. Amis sauvagions, GTA 3 vous attend.

ACTION 3D DEVIL MAY CRY



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Capcom renouvelle un genre qu'il maîtrise parfaitement : l'action 3D. Vous incarnez Dante, un héros qui souhaite venger la mémoire d'un ancêtre assassiné par une créature cachée dans les profondeurs des doutes d'un château hanté. Les combats font rage et chaque pièce se transforme en véritable arène de combat. Votre armement, qui évolue en fonction de vos trouvailles, ou les magies, toujours plus puissantes, vous permettent de calmer rapidement vos adversaires. Graphiquement parlant, ce Devil May Cry est



certainement le plus beau jeu disponible actuellement sur PlayStation 2. Les textures sont aussi fines que variées et colorées avec des animations d'un réalisme saisissant. La caméra tourne autour des personnages de manière impressionnante et donne aux combats un dynamisme étonnant. Plus gore, tu meurs !

GLISSE SSX TRICKY



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX Tricky reprend les circuits de son prédécesseur en y ajoutant de nombreux raccourcis, de nouveaux éléments et surfeurs. Le plaisir de glisse est désormais total.

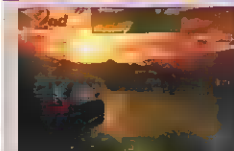
BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDWARE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

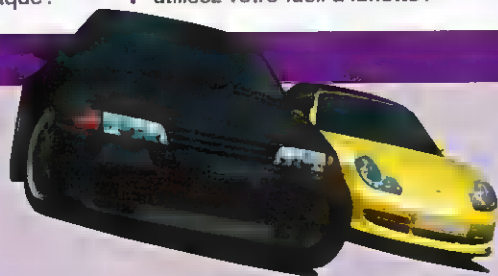
Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

COURSE DE GRAND TOURISME GRAN TURISMO 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Gran Turismo 3 est enfin là sur PlayStation 2. Épaulé par un graphisme magnifique et une prise en main toujours aussi sensible, cette simulation de courses de grand tourisme va vous étonner. Des dizaines de circuits proposés, aussi bien en ville que sur piste, et des centaines de voitures des plus grands constructeurs vous attendent. Une merveille



du genre ! Ce must est de plus compatible avec le volant à retour de force et offre une jouabilité ultra réaliste.



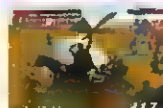
BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, le graphisme est d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que ce soient des hommes ou des femmes, sont tous capables de balancer des coups spéciaux complètement farfelus mais néanmoins dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats entre troupes ennemies font rage.

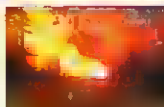
FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE 2



- Konami
- 1 joueur
- Souris USB
- Dual Shock 2

Silent Scope reprend du service. La menace terroriste est toujours présente et on compte sur vous pour la réduire à zéro. Pour cela, utilisez votre fusil à lunette !

RESIDENT EVIL-LIKE ONIMUSHA WARLORDS



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Dans la lignée des Resident Evil, Onimusha arrive en force sur PS2. Le principe est simple : vous errez dans des décors en images de synthèse magnifiques à la recherche de votre bien-aimée. Hélas ! une foule de monstres en a décidé autrement. Pour les éliminer, vous trouverez différentes armes blanches. Il est possible de les faire évoluer en éliminant les ennemis et en absorbant leur énergie. Il faudra impérativement résoudre de nombreuses énigmes pour retrouver votre belle. Attention, elles ne sont pas toujours évidentes...

BASKET DE RUE NBA STREET



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Voici une simulation de basket de rue franchement délirante et incroyablement spectaculaire. Un jeu d'arcade pur et dur comme on n'en fait plus de nos jours. Yo !

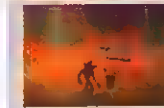
COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur PlayStation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

PLATES-FORMES 3D CRASH BANDICOOT 4



- Vivendi
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Crash Bandicoot avait fait les beaux jours de la PSone, gageons qu'il en sera de même avec ce Wrath of Cortex sur PlayStation 2. L'animal le plus poilant des jeux vidéo, après Kael, vous réserve de nouvelles surprises : séquences de plates-formes de plus en plus folles et adversaires à la taille et à l'agressivité démesurées. Des véhicules sont également disponibles de temps à autre : biplan, jeep ou sous-marin sont de la partie. On pourra même endosser une armure, façon Ripley dans le film Alien. Démentiel !

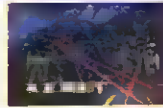
DOOM-LIKE HALF-LIFE



- Vivendi
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence en matière de Doom-like sur PC investit la PS2. Durant toute la partie, vous incarnez le scientifique Gordon Freeman. Lors d'une expérience dans un labo secret américain, une brèche spatio-temporelle s'est ouverte dans le bâtiment, et des extra-terrestres venus de nulle part en profitent pour débarquer. L'armée est envoyée sur place pour tout nettoyer... Votre but : échapper aux marines et aux aliens. Notez que cette version PS2 dispose d'un mode deux joueurs en coopération inédit à ce jour. Du grand art !

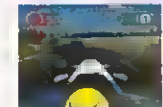
DOOM-LIKE MULTIJOUER 007 ESPION POUR CIBLE



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Si son mode solo est excellent, bien qu'un peu court, c'est par son mode multijoueur que 007 Espion pour cible brille de tous feux. Prise en main démente et action à gogo.

COURSE DE FORMULE 1 FORMULA ONE 2001



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Les amateurs de formule 1 vont se régaler avec cette licence exclusive FIA. Retrouvez tous les circuits, pilotes et écuries officielles de la saison 2001 sur votre PS2.

SIMULATION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de Star Wars et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur PlayStation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER



- Activision
- 1 joueur

Tony Hawk débarque sur la nouvelle portable de Nintendo. Tout comme sur PSone ou PlayStation 2, les niveaux proposés sont l'occasion d'effectuer des figures complètement folles et d'enregistrer les points. Le top !



PLATES-FORMES ACTION CASTLEVANIA



- Konami
- 1 joueur

L'un des grands classiques de Konami fait son apparition sur GBA. Explorez un château peuplé d'affreuses créatures qui ne pensent qu'à vous sucer le sang.

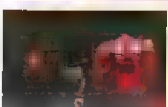
FOOTBALL ISS ADVANCE



- Konami
- 1-4 joueurs

Le jeu de football par excellence arrive à grandes foulées sur GBA. Dribbles, passes courtes et longues, têtes, reprises de volée, tous les coups sont permis.

DOOM-LIKE DOOM



- Activision
- 1-4 joueurs

L'ancêtre des jeux d'action fait son retour sur GBA. Doom débarque avec tout son attirail de monstres pour vous faire passer les pires moments de votre existence. Le top.

JEU DE RÔLE GOLDEN SUN



- Nintendo
- 1 joueur

Un excellent jeu de rôle aux graphismes détaillés et colorés. Prenez part aux multiples combats bourrés de magie, façon Final Fantasy, et partez sauver le monde.

BEAT'EM UP SPIDERMAN LA MENACE DE MYSTERIO



- Activision
- 1-2 joueurs

Spiderman est le héros principal de ce beat'em up très coloré et très musclé. Utilisez votre toile pour arrêter les super méchants ou voler de building en building.

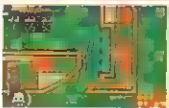
MULTIJOUEUR BOMBERMAN TOURNAMENT



- Konami
- 1-4 joueurs

Retrouvez le plus fun et le plus explosif des jeux multijoueurs. C'est à coups de bombes que vous éliminerez vos adversaires. Sens tactique et dextérité obligatoires !

ACTION REFLEXION KURUKURU KURURIN



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Voici l'un des meilleurs jeux de réflexion et d'action du moment. Le principe est simple : faire franchir la ligne d'arrivée à votre hélice sans heurter les murs des labyrinthes.

COURSE FUTURISTE F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Adapté de la version Super Nintendo, F-Zero vous met aux commandes d'un véhicule futuriste sur des dizaines de circuits. Une sensation de vitesse étonnante.

KARTING MARIO KART SUPER CIRCUIT



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Huit des plus célèbres personnages de Nintendo sont proposés dans ce jeu de kart. Utilisez les différents gadgets mis à votre disposition sur les circuits pour ralentir vos adversaires et tentez de rapporter l'une des quarante courses proposées dans cette simulation. Trop bien !



PLATES-FORMES SUPER MARIO ADVANCE 2



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Super Mario World, le plus grand jeu de plates-formes de la SNES est adapté sur la Game Boy Advance et devient désormais Super Mario Advance 2. Jouez avec Mario ou Luigi, sautez sur le dos de Yoshi et ses amis et affrontez Bowser, le plus terrifiant de vos adversaires à travers plus de cent niveaux exceptionnels.

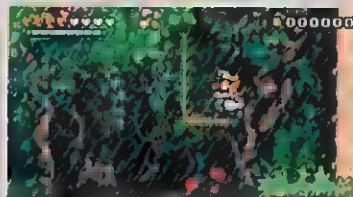


PLATES-FORMES RÉFLEXION WARIO LAND 4



- Nintendo
- 1 joueur

Wario, l'ennemi juré de Mario, est le personnage principal de ce jeu de plates-formes et de réflexion. Votre but : récolter les quatre parties d'un gigantesque diamant pour parvenir au boss final... et ça n'est pas toujours évident. Graphisme magnifique et animations réussies.

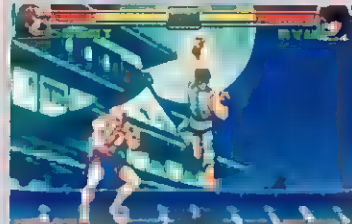


BASTON SF2 TURBO REVIVAL



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs

Le jeu de baston 2D le plus célèbre au monde arrive en force sur GBA. Street Fighter 2 Turbo Revival va vous en mettre plein les dents et plein les yeux. Retrouvez Ken, Ryu, Shun Li, la bande à Bison ainsi qu'une multitude de coups spéciaux. Chaud devant !



AVENTURE ZELDA ORACLE OF AGES / ZELDA ORACLE OF SEASONS



- Nintendo
- 1 joueur

Les jeux Game Boy Color étant compatibles avec la Game Boy Advance, on ne peut pas s'empêcher de parler des deux



nouveaux épisodes de Zelda : Oracle of Ages et Oracle of Seasons. Link doit à nouveau affronter les forces du Mal et visiter de nombreux donjons remplis de monstres et d'énigmes à résoudre. Le top de l'aventure !



tips

Action Replay, cheat codes, astuces...



DARK ARENA

Et en plus, ce mois-
SSX Tricky, Gran
Turismo 2, Eks vs
Sever, Rayman,
Tenchu II...



SSX TRICKY

SSX est le jeu de glisse ultime sur PS2. Il est beau, fluide et très fun. Pas étonnant qu'il fasse partie des titres préférés de mon ami Switch. SSX Tricky comporte quelques secrets que ces codes vous permettront de débloquent.



PLANCHE COLLANTE

À l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Carré, Droite, Triangle, Triangle, Bas, Rond, Rond, Gauche, Croix, Croix et Haut.

AVOIR TOUS LES CHEATS

À l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Triangle, Droite, Rond, Carré, Bas, Triangle, Carré, Gauche, Rond, Croix ■ Haut.



Toutes les triches sont activées.

STATS AU MAXIMUM

À l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Triangle, Droite, Triangle, Triangle, Bas, Croix, Croix, Gauche, Croix, Croix ■ Haut.



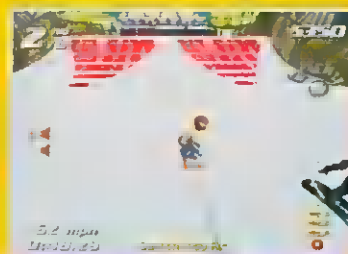
Les statistiques des surfeurs sont au maximum.

PLANCHE MALLORA

À l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Croix, Droite, Rond, Rond, Bas, Triangle, Triangle, Gauche, Carré, Carré ■ Haut.



Vous disposez d'une nouvelle board (pour Elise seulement).



Votre board colle à la piste.



Voici le nouveau perso caché.

MIX MASTER MIKE

À l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Croix, Droite, Croix, Croix, Bas, Croix, Croix, Gauche, Croix, Croix et Haut.



FUZION FRENZY

Fuzion Frenzy est le party game de la Xbox. Dans cet univers très futuriste, tous les moyens sont bons pour remporter la victoire. Malheureusement, il n'est pas très intéressant. Pour les quelques malades qui auraient acheté ce titre, voici les tips.

MODE FPS

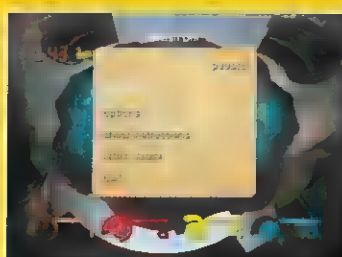
Mettez le jeu sur pause, maintenez L enfoncé ■ effectuez les manipulations suivantes : Y, B, Y ■ B.



Difficile de jouer avec une telle vue.

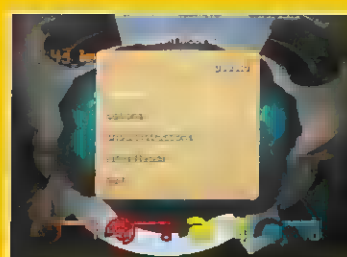
MODE WELSH

Mettez le jeu sur pause, maintenez L enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Y, Y, Y et Y.



MODE MUTANT

Mettez le jeu sur pause, maintenez L enfoncé ■ effectuez les manipulations suivantes : Y, B, X et X.



DARK ARENA



Dark Arena fait partie des trois Doom-like existants sur Game Boy Advance. Ce titre se démarque des autres par sa réalisation exceptionnelle et sa fluidité. Mais, comme les autres, il est très difficile. Voici donc une bonne grosse série de passwords pour ce jeu. Si avec ça vous n'arrivez pas à la fin, vous pouvez arrêter le jeu vidéo pour vous mettre à la broderie. Quoique...

Note : tous ces codes s'entrent comme password.

CODES SPÉCIAUX

TOUTES LES CLÉS

KNIGHTSFR



Vous pouvez franchir toutes les portes sans rechercher les clés.

MUNITIONS INFINIES

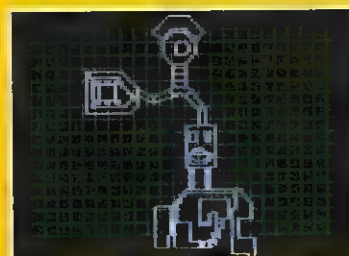
NDCRSORT



Vous ne serez plus jamais en manque de munitions.

TOUTES LES CARTES

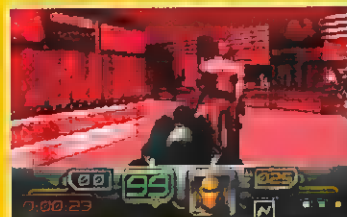
LMSPLLNG



Il n'est plus possible de se perdre dans les labyrinthes.

ÉNERGIE INFINIE

HLGNDSSR



Impossible de mourir.

TOUTES LES ARMES

THRBLONS



Vous disposez de tout l'armement du jeu.

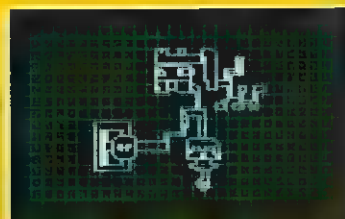
MODE GOD (SPÉCIAL PASSWORD)

Enter S_X_N

Note : « _ » indique un espace.

PASSER LE NIVEAU

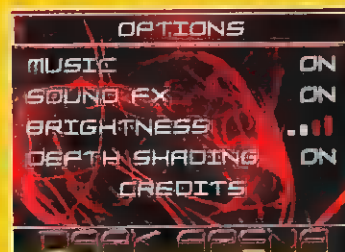
WFTRWLLH



Il vous suffit juste d'aller sur la carte et de presser select pour changer de niveau.

SOUND EFFECTS

CRSDR



Rendez-vous maintenant dans les menus pour avoir accès à cette option.

CHEAT MODE

Entrez NRYRDDS comme password pour désactiver les codes spéciaux.

Maintenant, vous pouvez entrer ceux qui suivent.



Commencez par entrer ce code.

TOUTES LES CLÉS

KEYS

TOUTES LES CARTES

MAPS

TOUTES LES ARMES

WEAPONS

MUNITIONS INFINIES

AMMO

ÉNERGIE INFINIE

HEALTH

PASSER LES NIVEAUX

SKIP

DÉSACTIVER LES CODES ET

REPASSER EN MODE

« CODES SPÉCIAUX »

PWORD

SOUND EFFECTS TES

SFX TEST

GOD MODE

ALL

C'est le code ultime du jeu.



3615 TIPS

Tips et solutions par MINTEL

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions de 1800 jeux !



DARK ARENA (SUITE)

NIVEAUX

Commencez par entrer le password suivant: NRYRDDS. Pour choisir votre niveau, vous n'avez plus qu'à entrer ce qui suit:

LEVEL	EASY	MEDIUM	HARD
2	A	AA	AAA
3	B	BB	BBB
4	C	CC	CCC
5	D	DD	DDD
6	E	EE	EEE
7	F	FF	FFF
8	G	GG	GGG
9	H	HH	HHH
10	I	II	III
11	J	JJ	JJJ
12	K	KK	KKK
13	L	LL	LLL
14	M	MM	MMM
15	N	NN	NNN
Fin	O	OO	OOO



Les codes sont très simples.



Ces codes sont ceux que vous obtenez à la fin de chaque niveau.

Voici enfin, les vrais passwords des niveaux (sans cheat codes):

LEVEL	EASY	MEDIUM	HARD
2	CRSDAPLS	VWHTSRGH	DNHGHT
3	TKMWTHYB	TCRSDRLR	DBYFTHND
4	TTLLSFRT	DFRLMWTH	CSSRCNHT
5	STCRSTRD	LLYRMGHT	HNSWLLSN
6	NTLVMLNW	WRMRCHNG	TSTRSTLR
7	NTTBDTNY	TLNDFRFR	STNDRDSW
8	RQSTMWTN	MHMNCNS	LLRSCRSS
9	GTSTNDBYY	WHLLRTA	LNDTBTL
10	YRSDFGH	NFRCHRSN	SACNHRDS
11	TWTHYVRS	DMSSKWLL	WFLWRWR
12	THYRCLN	TKRVRNGN	RRKNGNWR
13	GHVTBTHR	PGNFRMTF	DNTFGHTW
14	HLVLDNHS	STWCHRST	CRRYSGNF
15	TBFRTGHT	NSRCMNGW	CSSWALR
Fin	GDFGHTBL	THSWRDSH	DSFNGLND

ECKS VS SEVER

Eks vs Sever est le Doom-like made by Ubi Soft. Ce titre vous permet d'incarner deux personnages différents. Les objectifs à accomplir ne sont pas les mêmes. Les passwords qui suivent vous permettront de débloquent tous les niveaux.

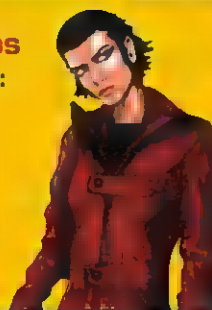
Entrez l'un des codes suivants à l'écran des mots de passe:

LEVEL	ECKS	SEVER
2	EXTREME	SEVERE
3	EXCITE	SURVIVE
4	EXCAVATE	SAVANT
5	EXCALIBUR	SUFFER
6	EXTORT	SULPHER
7	EXPIRE	SERVE
8	EXACT	SEETNE
9	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

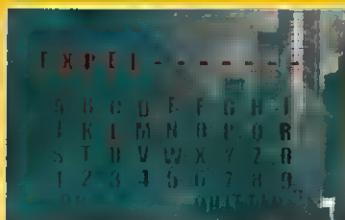
MULTIPLAYER PASSWORDS

Entrez l'un des mots de passe suivants:

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS



Ces codes s'entrent à l'écran des passwords.



Vous obtenez tous les niveaux du mode solo.



Mise à jour permanente !

0836688477

3615 TIPS

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions par MINTEL

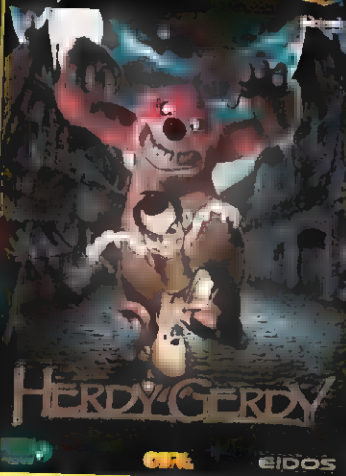
CONCOURS

HERDY GERDY

A GAGNER

**1 PlayStation 2
50 jeux
et 5 statuettes
Herdy Gerdy !!!**

PlayStation 2



**7^e au 55^e PRIX
1 JEU HERDY GERDY
sur PS 2**

**2^e au 6^e PRIX
1 STATUETTE
HERDY GERDY en résine**

**1^{er} PRIX
1 PLAYSTATION 2
1 JEU HERDY GERDY**

**Joue et gagne au
0892.687.387***



PlayStation 2

CONSOLES

EIDOS
eidos.com

*Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 22/03/02 au 23/04/02 minuit. Ce jeu est gratuit ** sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 55 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Marec, 54 rue Taillout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Herdy Gerdy, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 11.

PlayStation 2 et Consoles +, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



AMPED : FREESTYLE SNOWBOARDING

Amped est le jeu de glisse que tous les possesseurs de Xbox espéraient. Il est à 100 fois réaliste et fun. Par contre, les différents tricks ne sont pas toujours évidents à réaliser. Avec les codes qui suivent, le mot liberté va prendre un nouveau sens.

CHOIX DU NIVEAU

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : GimmeGimme



Tous les niveaux sont accessibles.

FAIBLE GRAVITÉ

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : MegaLeg



Les sauts durent plus longtemps.

DÉSACTIVER LES COLLISIONS AVEC LES ARBRES

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : buzzsaW



Découvrez les joies du hors-piste.

SAUTS PARFAITS

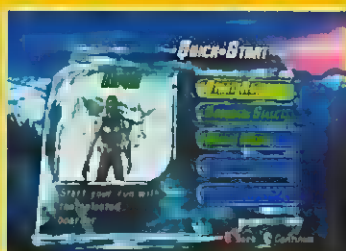
Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : StickIT



Vous réussirez tous vos sauts.

JOUER AVEC RAVEN

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : RidinwRaven



Raven est une femme qui porte une tenue très sexy.

ACROBATIES RAPIDES

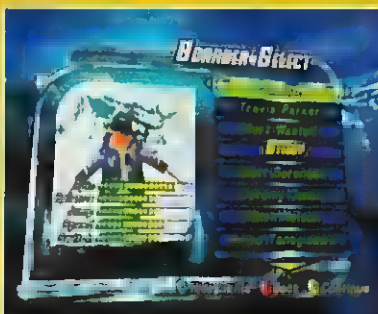
Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : WhirlyGig



Un jump à 35 millions de points. Le pied !

JOUER AVEC STEEZY

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : ChillinwSteezy



Steezy est un pingouin qui porte une chemise à fleurs.

MOUVEMENTS LIBRES

Dans les options, choisissez Cheat, et entrez le code suivant : Zipster



Vous êtes libre d'aller où vous le désirez.



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
votre dialogue

3615 ASTU
3615 SOLU

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



EN AVRIL, RESTEZ COOL !

Ce mois-ci, comme toujours, difficile de choisir parmi toutes vos demandes. Certains n'ont toujours pas saisi le but de cette rubrique. Ici, on ne fait que du tip. Inutile de demander des soluces. De même, ce n'est pas la peine d'envoyer une enveloppe timbrée pour une réponse à domicile : on n'est pas le courrier du cœur. Quelques lecteurs souhaitent également obtenir des codes déjà publiés. GTA III en est un bel exemple... Sinon pour les autres, ceux qui ont compris, continuez ! Cette rubrique est la vôtre et nous ferons tout pour vous aider.

Gilles, un grand flatteur, souhaite obtenir les codes Action Replay ou des tips pour Dino Crisis II, Ace Combat 3 et Tenchu II. Sois heureux, mon bon ami, ton vœu est exaucé.



DINO CRISIS II

MUNITIONS INFINIES POUR SHOT GUN

800aace00063

SCORE AU MAXIMUM

800aee10e0ff

800aee1005f5

MUNITIONS INFINIES POUR LA MITRAILLEUSE

800aed4c0063

MUNITIONS INFINIES POUR LE SOLID CANNON

800aed280063

MUNITIONS INFINIES POUR LE PISTOLET

800aeecc0063

FIREWALL INFINI

800aed340063

MUNITIONS INFINIES POUR LE LANCE-FLAMMES

800aed400063

DÉBLOQUER LE MODE EXTRA DINO

800aeca80101

800aeca0101

HEMOSTAT INFINI

800aeddc0009

800aedd0009

MED. PAK INFINI

800aee0c0009

800aee0e0009

RESCUE PAK INFINI

800aedd00009

800aedd20009

FAIRE DES 99 HITS COMBOS

800ae3700063

DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS DE L'EXTRA MODE

800aeeceffff



ACE COMBAT 3

DÉBLOQUER TOUS LES AVIONS

800be6680101

800be66a0101

800be66c0101

800be66e0101

800be6700101

800be6720101

800be6740101

800be6760101

800be6780101

800be67a0101

800be67c0101

MISSILES INFINIS

80166d3000c7

8016701800c7

801662b800c7

8016602800c7

801652e000c7

80166d4000c7

8016587400c7

8016699000c7

801673ac00c7

801662bc00c7

80166c7400c7

801652a000c7

8016578400c7

801663b800c7

80166e6000c7

8016779800c7

80165d8000c7

80166f2c00c7

80165c2000c7



TENCHU II

OBTENIR TOUS LES ITEMS

Dans le menu d'inventaire, effectuez les manipulations suivantes : R2, L2, R2, L2, maintenez Select enfoncé puis, Droite, Gauche, Rond, Carré, Bas, Haut ■ Haut.

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

À l'écran de sélection des personnages ■ des missions, sélectionnez une case vide ■ effectuez les manipulations suivantes : maintenez Carré, pressez Droite, Gauche, Bas, relâchez Carré, maintenez Rond puis, Gauche, Droite, Haut. Ensuite, tout en conservant le

bouton Rond enfoncé, appuyez ■ maintenez enfoncé Carré et pressez Haut ■ Bas.

DÉBLOQUER TATSUMARU

À l'écran de sélection des personnages et des missions, sélectionnez un perso autre que Riki ■ Ayame ■ effectuez les manipulations suivantes : maintenez Rond ■ Carré enfoncés ■ pressez Droite, Haut, Gauche, maintenez Bas enfoncé et appuyez sur L1, sur L2. Relâchez Bas ■ pressez Select.

AVOIR LES MAPS COMPLÈTES

Pendant le jeu, pressez Select pour aller

sur la carte, maintenez Select ■ R1 enfoncés et pressez cinq fois Rond.

MOURIR INSTANTANÉMENT

Mettez ■ jeu sur pause ■ effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, R1, L2. Maintenez Triangle enfoncé ■ pressez Bas, Bas, Bas, Haut, ■ relâchez Triangle.

AUGMENTER LA TAILLE DE L'INVENTAIRE

Dans le menu d'inventaire, maintenez R1 ■ Rond enfoncés ■ effectuez les manipulations suivantes : Droite, Bas, Gauche ■ L1.

Offre découverte

pour 6 mois

SEULEMENT

soit un 1 numéro gratuit

VOS AVANTAGES

ÉCONOMIQUE

15€ seulement au lieu de ~~18€.~~

PRATIQUE

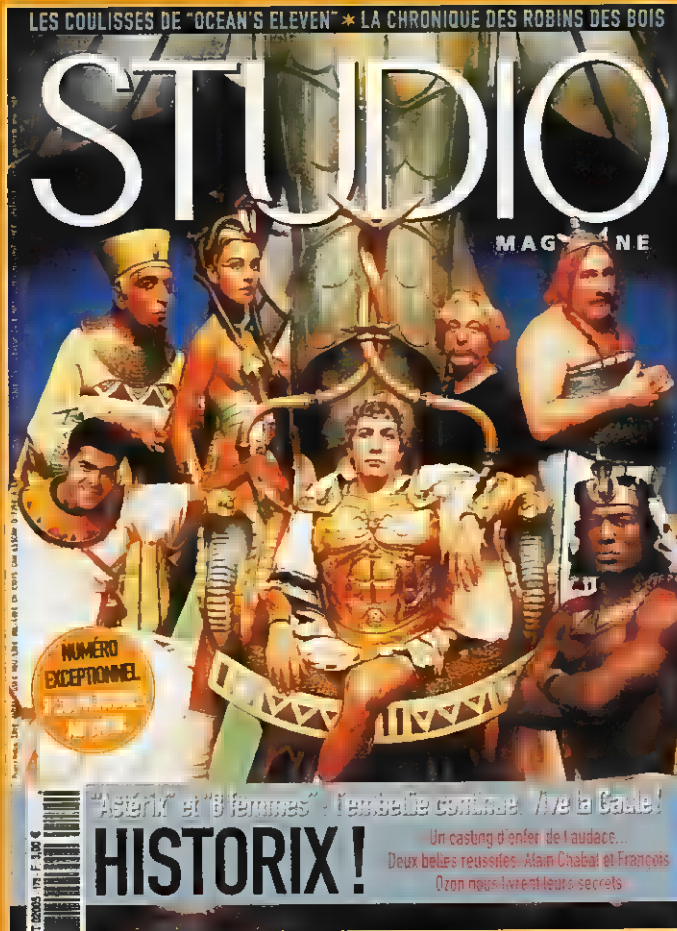
La livraison à domicile chaque mois.

DES AVANT-PREMIÈRES EN CADEAU

En tant qu'abonné, des avant-premières vous sont réservées chaque mois.

DES CONCOURS SPÉCIAL ABONNÉS

Avec de nombreux cadeaux à gagner.



Avec **STUDIO MAGAZINE**, découvrez la différence !

Bon d'abonnement réservé aux lecteurs de Consoles +

renvoyer accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

STUDIO MAGAZINE - Service abonnements - B 720 - 60732 - Geneviève cedex

**1 n°
gratuit**

Oui, je souhaite m'abonner à STUDIO Magazine pour 6 numéros pour 15€ seulement au lieu de 18€ (6 n° x 3€)

Nom : ██████████

[illegible]

Adresse :

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Studio Magazine par chèque bancaire ou postal

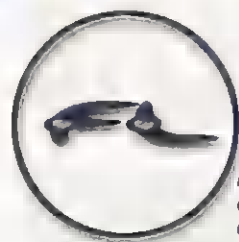
☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Expire fin : | | | | Signature :

Signature

Offre réservée aux nouveaux abonnés. Tarif applicable en France métropolitaine. Pour l'étranger, abonnez-vous sur Internet, www.viapresse.com/studio. Les informations recueillies dans ce bon sont nécessaires au traitement de votre demande et sont exclusivement communiquées aux destinataires qui la traitent. Elles peuvent donner lieu au droit d'accès et de rectification prévu par l'article 27 de la loi du 06/01/1978.

CS02



www.FL-GAMES.com
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32



**X BOX : Tous les accessoires sont
déjà disponibles !**



Rallonge Pad XB : 10,50 €



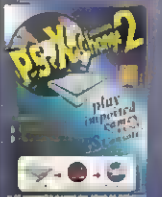
Cable Link Xbox : 15,00 €



Cable RGB Xbox : Tél.



GunCon2 PS2 : 59,30 €



Cable S-Video : 8,95 €



Rallonge manette : 5,95 €



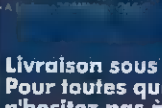
Cable DC to PC : 53,20 €



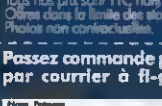
Maracas : 45,55 €



Cable RGB PS1/PS2 : 5,95 €



PS Hacker ou Puce + cable RGB : 7,45 €



Falcon Light Gun + pointeur laser : 45,55 €



Adaptateur Allume-Cigare PS One : 22,70 €



Pad PS2 -> Xbox : 30,30 €



Cable AV+5 Video : 19,65 €



Pad PS2 sur NGC : 30,30 €



Joyypad Xbox JAP : Tél.



Joyypad Xbox US : Tél.



XBOX VGABOX : Tél.



XBOX S-Video Cable : Tél.



XBOX Hi Def. Pack : Tél.



XBOX AV Pack : Tél.

DREAMCAST :

- Cable de liaison
- NeoGeo POCKET-Dreamcast 45,55 €
- DC Gun..... 45,55 €
- Cartes Mémoires
- 1mo/2mo/4mo..... 10,5/12/15 €
- Nexus 2mo/4mo/16mo
- avec cable ! 22,7/30,3/45,55 €
- Modem 56K avec navigateur 53,20 €
- Gachettes de remplacement 7,45 €
- Carte mémoire vibrante 4Mo 30,30 €
- DC Pistol 37,95 €
- Coque console translucide 21,20 €
- Canne à Pêche SEGA 37,95 €
- Cable S-Video 8,95 €
- Rallonge manette 5,95 €
- Cable DC to PC..... 53,20 €
- Maracas..... 45,55 €

PLAYSTATION / PS One / PS2 :

- Action Replay 2 v.2 Jap/Us/Pal Tél.
- Cable RGB PS1/PS2 5,95 €
- PS Hacker ou Puce + cable RGB 7,45 €
- Falcon Light Gun + pointeur laser 45,55 €
- Adaptateur Allume-Cigare PS One 22,70 €
- Memory Card 120 Blocks PS1 22,70 €
- Link Cable PS1 5,95 €
- Rallonge manette 5,90 €
- Manette PS2 Turbo+Ralent 22,70 €
- Télécommande PS2 19,65 €
- Guitare PSX 37,95 €
- Bloc Alim PS1 Auto-voltage 19,65 €
- Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage 49,95 €

JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors
Contactez-Nous !!!



Winning Eleven GBA



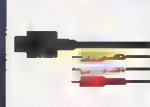
Advance TV : 137,00 €



Kit de modification GameCube : 45,55 €



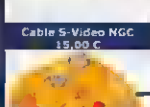
Cable GBA - Gamecube : 30,30 €



Cable AV GameCube : 12,00 €



Cable S-Video NGC : 15,00 €



Manette NGC : 53,20 €

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.
Cela dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom : _____ Téléphone : _____
Adresse : _____
Code Postal, Ville : _____

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

+ 4,50€ de frais de port
Option contre-remboursement + 6,10€

Interview

X'Trem Entertainment



Situé en plein cœur de la
Grande-Bretagne, plus
précisément à Fishtown

(Midlands), X'Trem Entertainment Limited est
une petite société dont la particularité est de
concevoir et commercialiser des accessoires
révolutionnaires pour le jeu vidéo... Ces
bidouilleurs de génie n'en sont pas à leur
premier coup... Nous avons rencontré le
fondateur de cette jeune start-up, John S...
qui, compte tenu des licences en cours de
signature, préfère conserver l'anonymat.

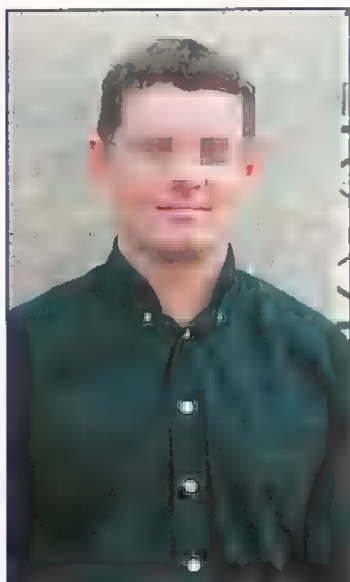
Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter aux lecteurs de Consoles+ ?

John S... : Bonjour, je
m'appelle John S..., j'ai
32 ans et je suis né à Dover.
Après mes études au King's
College et à la North
London University, j'ai
travaillé trois ans à la City
pour m'apercevoir que la
finance n'était pas du tout
ma branche. Passionné de
jeux vidéo depuis mon plus
jeune âge, j'ai voulu
concilier ma vie
professionnelle et ma
passion. C'est ainsi que j'ai
commencé par tenir,
pendant quatre ans, une
petite boutique de jeux
vidéo à Birmingham. La
clientèle était passionnée
mais complètement
fauchée. Pour que le
bizness tourne, nous
organisons des paris
clandestins sur les
concours de pêche à la
ligne... C'est en référence à
cette époque « bredouille »,
que nous avons conçu
notre logo... Très tôt, j'ai
travaillé sur la compatibilité
entre les différentes
consoles du marché. Une
fois mise au point une
interface universelle, j'ai
monté dans la foulée
X'Trem Entertainment Ltd.

plus de votre société, et plus particulièrement de ce fameux accessoire ?

John S... : X'Trem
Entertainment Ltd existe
depuis le début de l'année.
Nous sommes aujourd'hui
deux associés, et la société
emploie actuellement sept
salariés. Je m'occupe du
développement des
accessoires, et effectue
donc de nombreux allers-
retours vers les pays
asiatiques. Nous travaillons
aussi en partenariat exclusif
avec une société basée à
Sofia (Bulgarie), dont la
principale activité est la
recherche et le
développement de kits
permettant la lecture
universelle de logiciels.
Nous avons été les
premiers à mettre au point
un adaptateur permettant
de lire aussi bien les jeux de
la PlayStation que ceux de
la Dreamcast, et ce il y a
près de trois ans.
Aujourd'hui, pour les trois
plus puissantes consoles
du marché – à savoir la
PS2, la Xbox et la Game
Cube –, nous venons de
mettre au point, avec un
partenaire basé à Macao
(Chine), un deuxième
adaptateur, l'Universal
Gaming System, permettant
une entière compatibilité
entre ces trois machines !
Les premiers résultats sont

**Consoles+ : Pouvez-vous
nous parler un petit peu**



tout simplement fantastiques! Imaginez-vous un instant jouer à Gran Turismo sur la Xbox, ou vous éclater au fantastique Rogue Leader sur la PS2?

Consoles+ : Comment se présente ce nouvel adaptateur, l'UGS?

John S... : C'est en fait simple: une fois le « logiciel-matrice » créé, il a simplement fallu décliner l'UGS pour qu'il puisse être utilisable sur les trois machines. Pour la PS2 et la Game Cube, nous avons conçu un adaptateur qui se branche sur l'interface des cartes de sauvegarde. La Xbox étant dépourvue de ce type de carte nous avons gravé le logiciel sur un DVD qui s'auto-installe sur le disque dur de la machine. Aucune autre manipulation n'est nécessaire.

Consoles+ : Mais qu'en est-il de Sony, Nintendo ou Microsoft? Ne craignez-vous pas d'avoir de gros problèmes avec la justice?

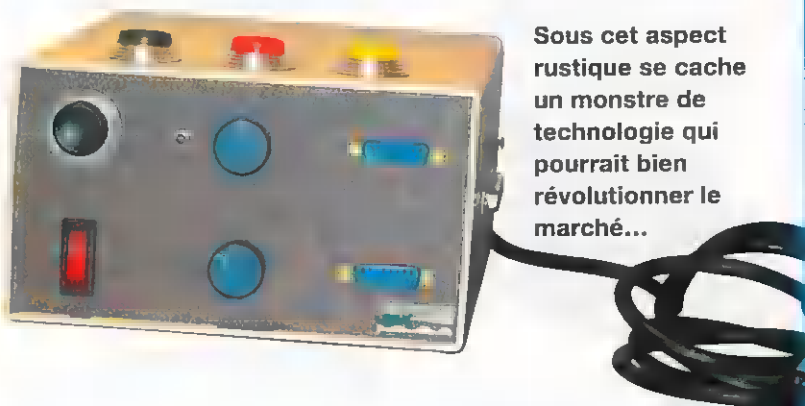
John S... : C'est en effet l'une de nos préoccupations, mais nous sommes extrêmement confiants. Et ce à deux niveaux: la législation britannique est ainsi conçue qu'elle a toujours su protéger la propriété individuelle et encourager l'innovation industrielle. D'autre part, nos cabinets d'avocats travaillent à élaborer un gentlemen agreement avec Sony, Nintendo et Microsoft... Ce qui est sur le point d'aboutir...

Consoles+ : Quand pensez-vous que ce fantastique logiciel sera disponible sur le marché, et comment sera-t-il distribué?

John S... : Les premiers modèles seront prêts à être commercialisés dès le début de l'été. La distribution devrait se faire de la façon la plus officielle par des réseaux originaux, les revendeurs classiques n'étant évidemment pas des plus enthousiastes! Soyez patients, vous en saurez bien plus dans les semaines à venir!

Propos recueillis
par Nicolaï Boulanski

Sous cet aspect rustique se cache un monstre de technologie qui pourrait bien révolutionner le marché...



free shop

GAME PARTNER

TÉL: 01.42.63.41.08

UNCLASH La série culte enfin en coffret! 7 K7 / 26 épis. (V.F.) Durée 11h env. (Ref. 2339)	THE PERFECT COLLECTION 7 K7 / 26 épis. (V.F.) Durée 11h env. (Ref. 2339)	KEN 2 Le premier coffret KEN 2! 7 K7 / 21 épis. (V.D. & V.F. français) Durée 9h env. (Ref. 205)	FLY La 1ère partie de la série télé! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 1h 30 env. (Ref. 2315)
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE Le Collège tant attendu! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 12h env. (Ref. 1470, 1471, 1472)	LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE Série remasterisée 4 K7 / 8 épis. (V.F.) (Ref. 1361) 4 K7 / 7 épis. (V.F.) (Ref. 1360)	LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE LES FILMS remasterisée 4 K7 / 4 films (V.F.) Durée (Ref. 1481)	WAGON BALL 2 11 films inédits 8 K7 / 11 films (V.F.) Durée 9h env. (Ref. 1356)
DRAGON BALL 2 La série télé! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1674)	DRAGON BALL 2 La série télé! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1675)	DRAGON BALL La série télé! 8 K7 / 26 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1662)	SAIYUKI Part. 1 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée (Ref. 2768)
OLIVE ET TOM La série télé! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1632, 1633)	L'ÉCOLE DES CHAMPIONS La 1ère saison de la série! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 2316)	NADIA Par le réalisateur d'Evangelion 8 K7 / 26 épis. (V.F.) Durée 13h00 env. (Ref. 2310)	LE COLLÈGE FOU YOUTOCON!! La série télé! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1622)
CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env.	CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env.	CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env.	KEN 2 Vol. 11, 12 8 K7 / 32 épis. (V.F.) 90 min env.
DRAGON BALL Z Vol. 1 à 4 (V.F.) 125 min / DVD env.	LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE Les Films 1 (V.F.) 90 min / DVD env.	LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE La Série 1 (V.F.) 120 min / DVD env.	RAYCHAMAN II La suite de la Série 1 Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.	RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.
RAYCHAMAN Vol. 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env.			

free shop

LE NOUVEAU SITE DE
REFERENCE :
SOUNDTRACK
AYATOVPC.COM
CONSOLES
JEUX VIDEO IMPORT
DVD MANGA IMPORT
Tél : 04.91.55.67.73

Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux
Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette pour Dreamcast™ Promo !
Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ Promo !
VGA Box pour Dreamcast™ Promo !

Télécommande pour Playstation2™
Puces pour modification de console

+ de 100 REFERENCES
achetez en toute liberté sur internet

www.ominfo.com

OMINFO.COM - BP 207 - 52006 CHALMONT CEDEX
tel 03 25 31 47 28 - Fax 03 25 31 69 79

tél: 0491555919 **www.neoayato.com**

NEO-AYATO

vente par correspondance de jeux video

Neo geo Cd
Neo geo Mvs
Neo geo Pocket
Neo geo Cartouche

Sega saturn
Sega mark III
Sega mege cd
Sega gamegear
Sega megadrive
Sega dreamcast

Playstation
Playstation 2

Famicom
Gamecube
Virtual boy
Disk system
Nintendo 64
Super Famicom
Gameboy/Advance

Atari lynx
Atari jaguar

Playdia
Wonderswan

Nec f...
Nec h...
Nec cd/sup cd
Nec supergraphx

Et :
Cd audio
Pc cd rom
Dvd optique
Max/268000
Fm town marty
Manga erotique

KOF 2001
DISPONIBLE
pour commander rien de plus simple :
téléphonez au 0491555919 ou sur notre site web !
www.neoayato.com logo d'or Fia net

Accessoires

Manette Dual Force 2

PS2

Avec une forme taillée pour le confort et son grip bien placé, la manette Dual Force 2 surprend par sa prise en main agréable. En cours de jeu, elle se révèle également très précise, et les vibrations sont correctes... Ce joystick propose aussi deux modes analogiques : l'un qui reproduit le standard de la Dual Shock 2, et l'autre celui de la NegCon. Ce dernier est surtout utilisé pour les volants, et procure une plus grande précision. Enfin, la Dual Force propose aussi une fonction programmation, très utile pour



les jeux de baston. Elle permet d'attribuer à une seule touche spécifique une combinaison de touches pour réaliser un coup spécial. ■
Par Mad Catz.
Prix : environ 23 euros.
Intérêt : ★★★★★

Boîtier AV Selector

Tous formats

Un AV Selector pour son coin télé, c'est pratique. Il s'agit d'une sorte de multitap, comprenant quatre entrées audio/vidéo,



débouchant sur une seule sortie audio/vidéo. Ce sélecteur permet de connecter plusieurs consoles sur une seule entrée de sa télévision. Fini les débranchements et rebranchements de fils. Ce boîtier est également compatible avec le S-Vidéo. ■
Par Saitek.
Prix : environ 24 euros.
Intérêt : ★★★★★

Manette PX4500

PS2

Cette nouvelle manette PlayStation 2 offre quelques possibilités supplémentaires par rapport à l'officielle. Avec son design futuriste, la PX4500 intègre une fonction turbo et un système de verrouillage



des axes des commandes analogiques. Pour restreindre les mouvements de ces commandes, il suffit de faire pivoter les molettes à leur base. De cette manière, vous pourrez, par exemple, bloquer au choix les commandes Haut, Bas, Gauche ou Droite. Cela confère plus de précision à la manette et peut s'avérer fort utile dans les jeux de course et quelques Doom-like. ■
Par Saitek.
Prix : environ 38 euros.
Intérêt : ★★★★★

Adrenalin Pad

La manette de Saitek n'offre rien de plus par rapport à la manette officielle de la Xbox. Mêmes touches, mêmes fonctions, mis à part une nouvelle disposition des touches, et quelques grips disposés judicieusement. Elle intègre bien sûr les deux ports pour la carte-mémoire, mais le gros logo vert au centre a cédé sa place à un design plus élégant. Toutefois, la prise en main est assez bizarre, et l'accès à la croix de direction n'est

Xbox

pas très naturel. Cela reste néanmoins une bonne affaire pour tous ceux qui détestent le pad officiel de la Xbox. ■
Par Saitek.
Prix: environ 46 euros.
Intérêt: ★★★★★



Télécommande SAH-10

En voilà, une zapette intelligente! Cette télécommande à infrarouge de Saitek intègre toutes les fonctions désormais classiques pour profiter sereinement du lecteur DVD de la PlayStation 2. Elle est de plus programmable, et de ce fait, vous pourrez vous en servir également pour commander trois autres appareils. En

PS2

enregistrant les fonctions nécessaires, vous pourrez donc intégrer dans cette seule télécommande, celles de la télévision, du magnétoscope et de la chaîne hi-fi, par exemple. Et en plus de cela, avouez qu'elle est tout de même assez belle. ■



Par Saitek.
Prix: environ 30 euros.
Intérêt: ★★★★★

Advanced Travel Set

C■ nouveau pack pour Game Boy Advance contient tout ce qu'il faut pour jouer en voyage: un adaptateur allume-cigares, deux batteries rechargeables, un adaptateur secteur, un câble Link, et une petite sacoche bien pratique (avec sangle réglable) pour emmener le tout. Et pour s'harmoniser parfaitement avec toutes les Game Boy, elle est fournie avec cinq coques de couleurs

GBA

différentes. Bien vu! ■
Par Saitek.
Prix: environ 38 euros.
Intérêt: ★★★★★



free shop

POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h
 31 rue de Reuilly
 75012 PARIS
 Tél : 01 43 79 12 22
 Métro Reuilly - Diderot

REPRISE DE VOS JEUX CASH

REPARATIONS

SYSTEME D' ECHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 7,47€ (49F)

Pour nos prix, nous contacter en magasin ou par téléphone au 01 43 79 12 22

Playstation 2

consommables au 01 43 79 12 22

TEKKEN 4 DYNASTY WARRIORS 3 GRANDIA LEGEND OF ALON D'AR ICO

GIANTS CITIZEN KABUTO KNOCK OUT 2002 SOLDIER OF FORTUNE METAL GEAR SOLID 2 BLOOD Omen 2

SHADOW HEARTS WORMS

XBOX

DEAD OR ALIVE 3 HALO

MAX PAYNE ODDWORLD PROJECT GOTHAM CEL DAMAGE SILENT HILL 2

DARK SUMMIT GENMA ONIMUSHA JET SET RADIO KNOCK OUT 2002 RALLI SPORT

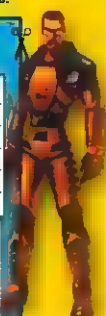
STAR WARS TD OVERDRIVE WRECKLESS AMPED BLOOD Omen 2

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
Total +6,10 € (49F) (+1,50 € (10F) par article suppl.)			

Nom : Prénom :
 Adresse :
 CP : Ville : Tél. :
 Je joins impérativement mon règlement de € par :
☐ Chèque bancaire ☐ Mandat lettre ☐ Carte Bleue N° Expire
 PORT EXPRESS 24h : 9,15 € (60F pour un jeu) - 1,52 € (10F par article suppl.)



Zéro de

Après les agendas des testeurs, ce mois-ci, c'est sur leurs carnets de notes de terminale que nous avons mis la main. Ils étaient là, enfouis au fin fond de nos archives, derrière une pile de vieux paddles usagés. Attention ! les images que vous allez voir sont susceptibles de heurter la sensibilité des plus jeunes. Violence, quand tu nous tiens...

Lycée Grandmytho 75016 Paris					Nom : <u>Kael</u> Année Sco. 1998 / 1999	
Classe : <u>aucune classe !</u>					Prénom : Bulletin du 3e trimestre	
					Date de naissance : <u>22/10/1979</u>	
					Établissement d'origine : <u>Jacanna</u>	
					Interne <input type="checkbox"/> 1/2 Pens. <input type="checkbox"/> Externe <input checked="" type="checkbox"/>	

Disciplines	Moyenne Elève	Moyennes de la classe			Appréciation des professeurs	Nom et signature
		Mini.	Moy.	Max.		
Français	1	1	11	15	Toujours en retard. Comprend dissertation et liste des TIPS	<u>Pignatelli</u>
Philosophie	3	0	2	7	Élève beaucoup trop dissipe - Heures, mais faible	<u>Gambus</u>
Anglais	6	2	13	17	Game over sur toute la ligne et pas de continue ! Wait & see	<u>Boulanger</u>
Espagnol	2	2	9	13	Ne parle que de ses futures vacances à Ibiza !	<u>Los Pedros</u>
Latin	0,5	0,5	4	9	Hélas non : Pimocchio ne vient pas du latin Pinoku.	<u>Astrix</u>
Hist. Geo.	6	2	10,5	15	La seule région qu'il connaisse est Ibiza. C'est un peu léger !	<u>ABail</u>
Economie	3	3	9	17	La seule économie qu'il connaisse, c'est l'économie d'effort !!!	<u>Levati</u>
Mathématiques	4	2	10,5	14,5	Non !!! 0+0 m'a jamais fait la tête à toto ! TAKE !!	<u>Boulanger</u>
Sc. Physique	1	1	9	13	A fait sauter le labo de Chimie ELEVÉ DANGEREUX !!!	<u>Jeune</u>
Sc. Naturelles	8	6	10	16	Le corps de la femme ne s'adapte pas à la paternité... hélas !	<u>Harcot</u>
E.P.S.	6	4	13	19	Serait meilleur dans les luts de pot s'il enlevait son portable de son short.	<u>Musson</u>
Spécialité (Terminale) <u>musique</u>	10	6	13	17	Joue du pipeau à genoux. Amuse son temps à fixer les musiques de son téléphone portable.	<u>Bignou</u>
Option (Première)						

Absences : <u>fréquentes</u>	Demi-journées	EXEMPLAIRE A CONSERVER PAS DE DUPLICATA DELIVRE
------------------------------	---------------	---



Est apte à redoubler une Cinquième fois !
Bravo, c'est du jamais vu !!! Cordes
nous attend dans ses locaux !
Le professeur principal, Alain Huyghe Lacour.

Le proviseur, Vincent Cousin.

Cousin

Yo !

conduite

trombino

Lycée
Sainte Gueuze de la Kro
75011 Paris

Classe : **GRAND TOURISTE**

Nom : **ZANO** Année Sco. 1984/ 1985
Prénom : Bulletin du 3e trimestre
Date de naissance : **13. JUIN. 1977**
Établissement d'origine :

Interne ☐ 1/2 Pens. ☐ Externe ☒

Disciplines	Moyenne Elevé	Moyennes de la classe			Appreciation des professeurs	Nom et signature
		Mini.	Moy.	Max.		
Francals	2	2	10	17	Il ne parle pas : il rote !!!	Bear
Philosophie	2 1/2	1	11	19	Confond désespérément Kaut et la Kronenbourg.	Gaucher
Anglais	9	3,5	9,5	16	Tuning, Twin Turbo, Chop Spoiled, intake... quelle classe!	Koskeef
Espagnol	1	0,5	9,5	14	Ne comprend rien à ce qui se passe en classe!	Pignol
Latin	0,25	0,25	6,25	9,75	Entaire humanum et... mais il y a des limites!	Librius
Hist. Geo.	7	4	10	16	Mauvais être en géo: il confond la Luxembourg et la Kronenbourg	Kukuf.
Economie	12	12	12	12	Élève moyen	S. Pfen
Mathématiques	13	6	11	17	Bon élève. Sait convertir de tête les mesures anglaises de Guinness et pancours de Kronenbourg.	B. Mury
Sc. Physique	14	7	13	16,5	Houblon, MALT, ORGE... LA CHIMIE N'A PAS DE SECRÉT POUR LUI!	Bibine
Sc. Naturelles	5	5	11	15	Réveillé, s'intéresse à ce qui est naturel: Poissons, filles... Pourriture....	sr1 Boleho2
E.P.S	8	4	13	17,5	A une meilleure descente de kro qu'une montée à la corde!	Foutur
Specialité (Terminale) RWF	19	0	5	11	Quelques erreurs de Traite. Tire mais élève indéniablement doué.	Schneider
Option (Première)						

Absences : 001

Demi-journées

EXEMPLAIRE A CONSERVER
PAS DE DUPLICATA DELIVRE



De gros progrès depuis le dernier trim
mais peu mieux faire. A la Tuning Att.

Le proviseur, Vincent Cousin.

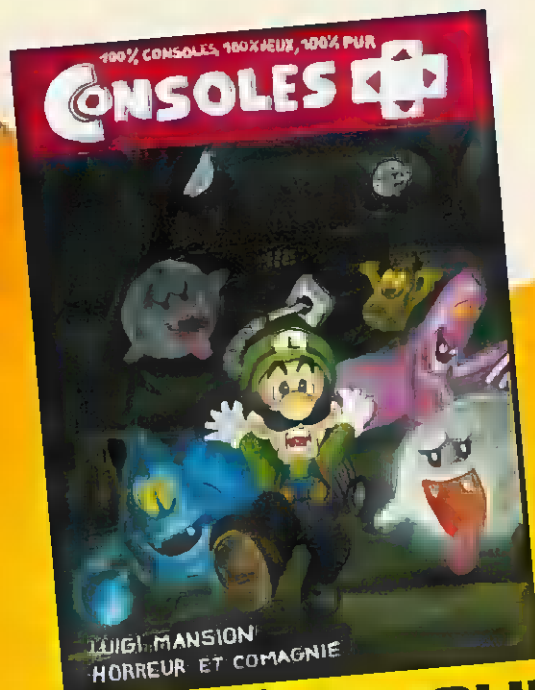
Le professeur principal, Alain Huyghues Lacour.

Yo! Yo! Yo!

CONSOLEK
43
10734 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 33 50 00

CONSOLEK

147



le vainqueur

Le vainqueur du grand prix du mois est une vainqueuse ! Non seulement Marion Jouault (77, Samoreau) est une lectrice ravissante, mais elle est également pétrie de talent. Son dessin, Luigi Mansion, est une pure merveille. Souci du détail, jeux d'ombres, respect des couleurs et le tout à la peinture. Chapeau ma chérie. Tu gagnes donc un abonnement gratos à Consoles+.



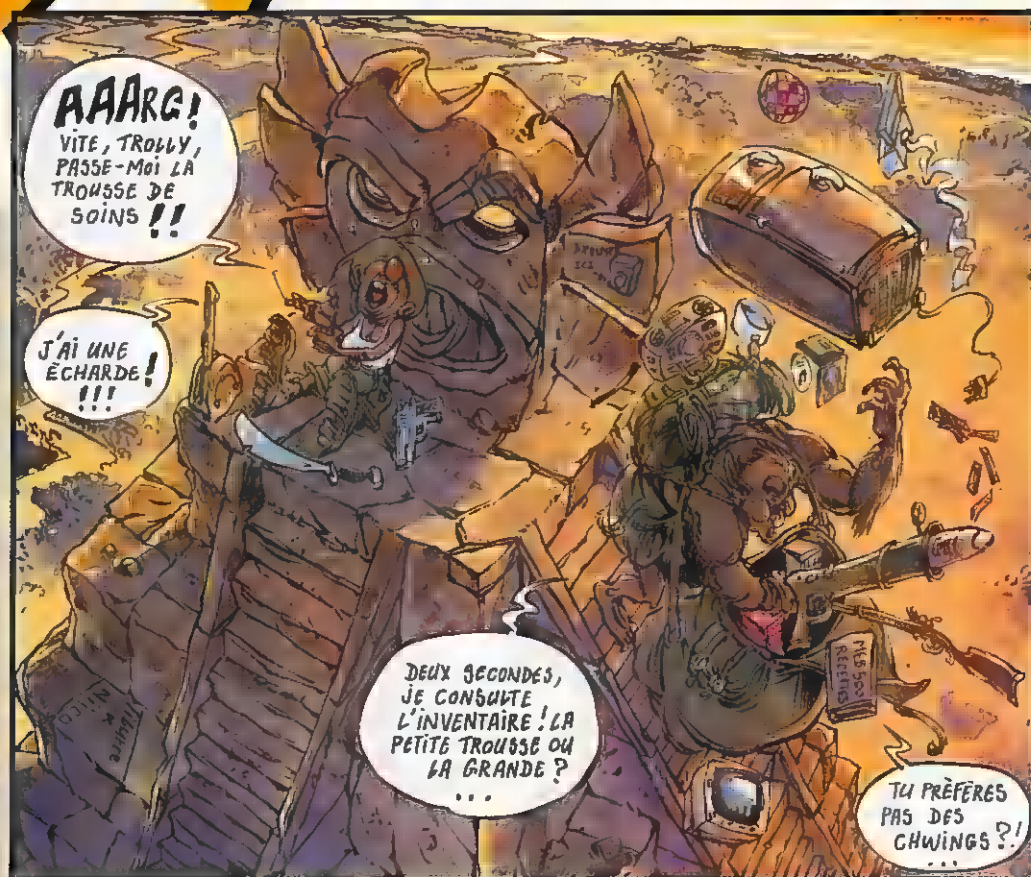
COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

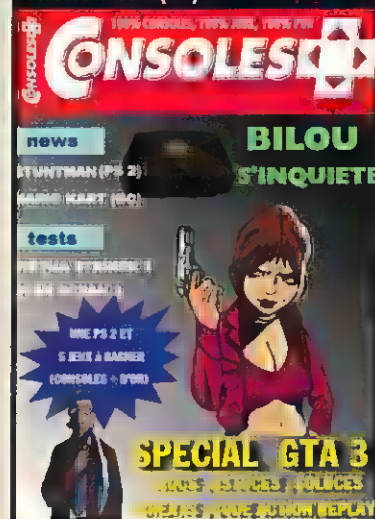
Vous l'aurez certainement remarqué, les inventaires dans les Doom-like c'est un peu n'importe quoi ! Si en début de partie tout se tient, on ne dispose que d'un seul pistolet, par la suite tout se complique rapidement et ça devient n'importe quoi. Comment imaginer un personnage portant un bazooka, deux lance-roquettes, quatre fusils, dont un d'assaut, une mitrailleuse lourde à canons rotatifs, un pistolet, un magnum, dix mines antipersonnel, quinze mines laser, un fusil à lunette, dix-sept grenades, une tronçonneuse, une tenue de plongée, quinze trousses de soins et dix tonnes de munitions dans un petit sac à dos ? On joue avec David Copperfield ou quoi ? C'est peut-être pour ça que les Doom-like sont en vue subjective : pour que le sac à dos du héros ne

bouche pas tout l'écran !

Bomboy,
sac à main en croco.



Guillaume Dauber,
Richemont (57).



Un super dessin qui est loin d'être une daube !

rrrier

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

PLEIN D'FLOUZE

Q Vincent Rischmann
rischmann@caramail.com
me traite le kéké (normal). Il se pose beaucoup de questions : 1/ Je possède une PS2 et j'aimerais savoir si ça vaut le coup d'acheter Crazy Taxi? 2/ Quels sont les cinq jeux que tu me conseilles d'acheter sur PS2, tous genres confondus? 3/ Y aura-t-il un Dino Crisis sur PlayStation 2? 4/ À quand le test de Max Payne? Est-ce un bon jeu? 5/ Est-ce que la Game Boy Advance est une bonne console? 6/ Est-ce que la Game Cube mérite un investissement uniquement pour Biohazard et Star Wars Rogue Leader? 7/ Quels sont les jeux prévus à la sortie de la Xbox? 8/ Si j'ai Operation Winback sur PS2, j'en fais quoi? J'y joue ou bien je le brûle? 9/ Est-ce qu'il y a un clavier et une souris disponibles sur PS2? ».

■ Salut kéké. 1/ Si tu as déjà eu l'occasion de jouer à Crazy Taxi avant (par exemple sur Dreamcast), cela ne vaut pas le coup : le jeu est en tout point identique à la version Dreamcast. Maintenant, si tu n'as jamais joué

à Crazy Taxi, alors oui, tu peux l'acheter. 2/ Gran Turismo 3, Maximo, Jak and Daxter, Devil May Cry et GTA 3. 3/ Je ne sais pas. Rien n'est annoncé pour l'instant. 4/ C'est fait kéké, réveille-toi et regarde autre chose que ton écran. Le test de Max Payne est paru dans le numéro 121. C'est un excellent jeu, très impressionnant. Attention toutefois à sa durée de vie un peu courte et aux temps de chargement un peu longs. 5/ Oui, même si l'écran est très sombre. 6/ Certainement! Tu viens de citer deux jeux impressionnants. Tu aurais pu rajouter Luigi Mansion. 7/ Il y a une vingtaine de titres prévus pour la sortie de la Xbox en France et te les citer tous est impossible. En tout cas le catalogue est riche et varié : sport, action 3D, simulations de course, Doom-like... y en aura pour tout le monde. 8/ Essaie de voir ce qu'il vaut comme combustible, parce que comme jeu, c'est pas vraiment une réussite. 9/ Toutes les souris avec port USB sont compatibles avec la PS2. En ce qui concerne les claviers, je n'ai pas encore eu l'occasion d'en tester sur PS2.

SACRÉ BÉBER!

Q Beher games
behergames@aol.com
m'envoie ses questions par e-mail : 1/ La PS2 va-t-elle passer à 1500 F? 2/ Est-ce que le prix de la Game Cube sera inférieur à 2000 F? 3/ À quand le prochain Pokémon sur GBA? 4/ Quelle est la date de sortie de Quake IV? 5/ Un jour, il faudrait prendre en photo tous les membres de la rédaction en string. Ça serait super drôle. Qu'en penses-tu? ».

■ Salut kéké. 1/ Oui mais pas avant quelques mois, à la fin de l'année, pour Noël très certainement. 2/ Oui. Le prix de vente de la Game Cube a été annoncé à 249 euros. La console sort le 3 mai prochain avec 20 jeux. 3/ Patience! Avec plus de 350 monstres annoncés, le jeu est attendu pour le mois de décembre prochain au Japon. Autant dire, pas avant un an en France. Ah ben oui, c'est comme ça (la la la la laaaaaa). 4/ Il s'agit d'un jeu PC et je n'ai pas d'info sur sa date de sortie, que ce soit sur PC ou bien sur console. 5/ Oui, c'est très drôle en effet.

Kael est pété de rire et a fait dans sa culotte. On est d'accord pour poser, mais à une seule condition, que tu viennes aussi sur la photo avec ta sœur!

DUGAT RIT!

Q Thibaud Dugat
td42160@yahoo.fr
m'envoie ses questions par e-mail : « Je t'écris pour te poser quelques questions, j'en profite pour vous dire que vous êtes les meilleurs. 1/ Je viens d'acheter Burnout en suivant vos conseils. Je trouve le jeu trop difficile et pourtant vous ne l'avez pas indiqué. Est-ce moi qui suis trop nul ou est-ce un oubli de votre part? 2/ Je suis fan de Doom-like. Est-ce que Half-Life est un bon achat? 3/ Quand sort Final Fantasy X? 4/ Un ami m'a dit que Square était en faillite. Est-ce vrai? 5/ Quels sont les dix meilleurs jeux PS2, tous genres confondus? 6/ Publies-tu tout le courrier qu'on t'envoie? ».

■ Salut kéké. 1/ C'est un bon choix. En effet, le jeu n'est pas facile, mais dans un sens ce n'est pas plus mal... Quand un jeu est trop facile et qu'on le termine rapidement, ça fait mal au porte-monnaie! En ce qui concerne le test dans Consoles+, il s'agit en effet d'un oubli de la part de Zano. Zano est un gros tueur aux jeux de caisses et, comme Obélix, il ne connaît pas sa force; en effet, il est tombé dans une marmite de Kro quand il était enfant. 2/ Incontestablement, c'est le meilleur Doom-like du moment du PS2, tant par son scénario que par l'action



MGS? C'est du solide! Et on sait de quoi on parle...



Une tong à Gia, une Kro à Zano et un Twix à Switch. Chanmé!



Lara en string... À quand AHL en calebute?



Quand un traumatisé du Japon nous envoie un dessin...

proposée. 3/ Final Fantasy X sort en version officielle l'été prochain. 4/ Je ne sais pas si Square est en faillite, mais il a un gros problème d'argent. Kagotani san, notre correspondant au Japon nous apprend que la série des Final Fantasy ne se vend plus aussi bien qu'avant, alors que, parallèlement, le coût de production des jeux est de plus en plus élevé. Si Square n'avait pas claqué la porte au nez de Nintendo lors de la sortie de la PS et de la N64, je pense que ses problèmes financiers n'existeraient pas aujourd'hui. 5/ Les dix meilleurs jeux PS2? C'est un avis personnel, bien sûr. Dans le désordre: Pro Evolution Soccer, Onimusha, Maximo, Gran Turismo 3, Devil May Cry, Jak and Daxter, WipEout Fusion, WRC, Virtua Fighter 4 et Half-Life. 6/ Non, car on pourrait remplir tout le magazine avec. Et on ne s'appelle pas encore Courier+ !

RACHELLE MA BELLE

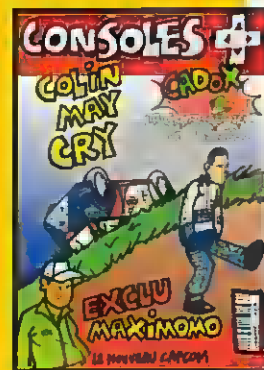
Rachelle Surato ratata22@caramail.com m'appelle « son petit koko d'amour ». J'adore qu'on me parle comme ça. Voici ses questions: « 1/ Maximo a une difficulté élevée, mais aura-t-il une bonne durée de vie? 2/ Je suis fan des Resident Evil, est-il prévu un Dino Crisis sur PS2? 3/ Il paraît que Final Fantasy V VI sortiront sur PSone en français, il

pour moins de 15 euros. Info ou intox? 4/ Sur GBC, j'ai presque terminé le jeu Zelda Oracle of Ages. Y a-t-il une grande différence avec Oracle of Seasons? Dois-je l'acheter? 5/ À quand la suite de Zelda sur GBA? 6/ Est-il prévu une version rétroéclairée de la GBA? Je trouve cette console trop sombre. Peut-on imaginer des couleurs plus vives? Certains titres sont injouables si on n'a pas un bon angle de vue! 7/ C'est bientôt mon anniversaire. Quels jeux PS2 me conseilles-tu dans les catégories suivantes: jeux de rôle, plates-formes, action/aventure, Resident Evil-like et multijoueur? ».

■ Salut kokotte. 1/ Si l'on considère qu'il devient rapidement très difficile d'avancer dans les niveaux de Maximo, alors, oui, la durée de vie du jeu est très bonne. 2/ Je ne suis pas au courant d'un nouveau Dino Crisis sur PS2. C'est Capcom qui s'occupe de cette série, et si un nouveau volet venait à sortir ce serait au Japon. Je te conseille donc d'éplucher attentivement les pages Japon du magazine. 3/ C'est à moitié vrai: Final Fantasy V n'est pas annoncé en France. Par contre il est exact que Final Fantasy VI est disponible. Il s'agit de la version Super Nintendo de l'époque: pas de nouveaux graphisme et une bande sonore tout aussi limitée. Par contre, si tu es possesseur d'une PS2, tu trouveras une démo jouable de Final Fantasy X avec le jeu. Dernière chose: ce Final Fantasy VI coûte 15 euros

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est Julien Madérou (jeanmiboc@hotmail.com) qui gagne le prix d'Eddy Kace. Son dessin, réalisé sur ordinateur, m'a bien fait rigoler. Colin May Cry, il fallait oser. Maximomo c'est pas mal non plus. Mais ce que je préfère, c'est le cadox: une superbe crotte de nez de Dick Rivers. Ça c'est top! Pour la peine, Julien recevra le prochain numéro dédié par toute l'équipe (mais sans crottes de nez).

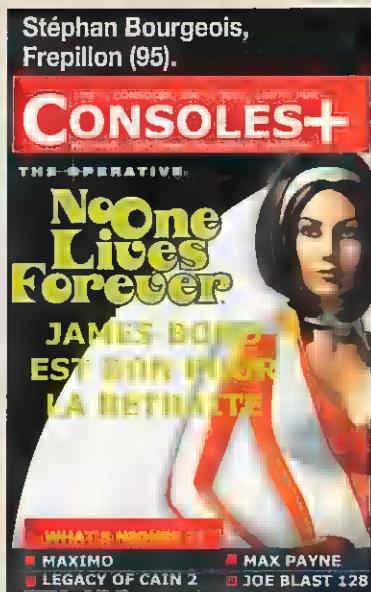


environ. 4/ Oui, les deux jeux sont différents. Je te conseille fortement Oracle of Seasons qui est franchement un très bon jeu d'aventure action. Si tu termines Oracle of Ages, tu auras droit à un code secret à rentrer dans l'autre épisode et qui t'apportera une épée plus puissante d'entrée de jeu ainsi que plus d'énergie. Sympa non? Tu peux donc acheter ce jeu sans problème. 5/ Difficile à dire! Miyamoto n'a jamais fait deux fois le même jeu sur une même console. Or les jeux Nintendo sur GBA sont en grande partie des adaptations de titres Super Nintendo. Je rêve comme toi du Zelda 3 sur GBA, mais je n'y crois pas trop. Pour l'instant, aucun Zelda n'est annoncé sur cette console. Il existe cependant un moyen de jouer à Zelda sur GBA. Puisque tu as accès à Internet, tu n'es pas sans ignorer que des petits malins ont développé des émulateurs NES sur GBA (on trouve également des émulateurs ZX Spectrum). On peut ainsi profiter de l'intégralité des jeux

NES sur sa GBA: Super Mario Bros 1, 2 et 3, Metroid 1 et 2 et bien évidemment, Zelda! 6/ Absolument pas. Le problème de lisibilité de l'écran de la GBA n'est pas une nouveauté, et nombreux sont les joueurs à protester. Cependant, aucune nouvelle version de la GBA n'est annoncée. Au Japon, des bidouilleurs proposent d'installer soi-même un tel écran sur sa GBA. Le kit est en vente sur Internet et le résultat final est pas mal du tout. Mais attention, installer ce kit n'est pas donné à tout le monde, il faut de bonnes notions de bricolage! 7/ Je demande l'avis à deux kékés de la rédaction, Kael et Gia. Alors, dans la catégorie jeu de rôle: Shadow Hearts et prochainement (cet été) Final Fantasy X. Plates-formes: Jak and Daxter et Klonoa. Action/aventure: Metal Gear Solid 2 et Maximo. Resident Evil-like: Resident Evil Code Veronica, Devil May Cry et Onimusha. Jeux multijoueurs: Red Faction ou Pro Evolution Soccer.



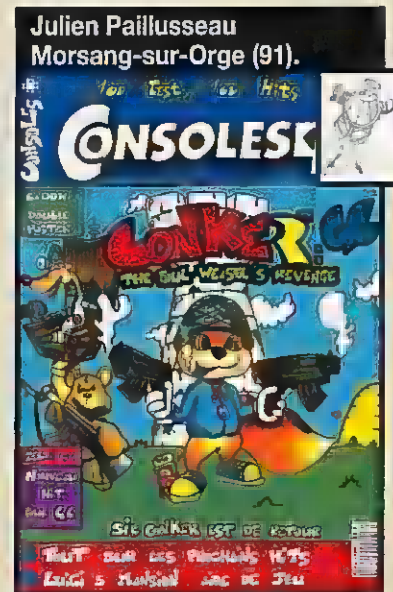
Des couleurs de manettes imaginaires? Il est fou ce Romain!



Quel fripon ce Stéphane!



Un sacré coup de ciseaux la jolie Marjolaine!

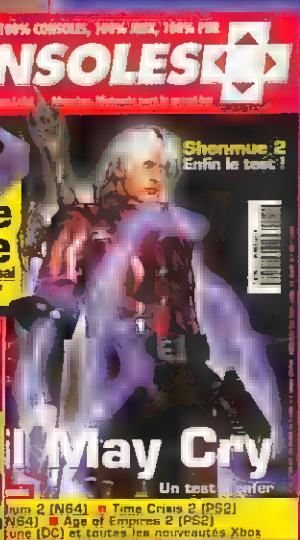


Le retour de Conker sur Game Cube? On y croit fort!

abonnement

48,60 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests**, **soluces**, **tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 €* au lieu de 64,80 €

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

C123

Nom Prénom

Adresse

.....

Code Postal _____ Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

YANNICK TA REUM

Q Yannick, Bordelais de naissance et lecteur **Consoles+** par ailleurs, me demande: « Je me pose une question depuis quelque temps. Étant possesseur d'une PS2 **grand fan de jeux de tennis et de baston réaliste** (c'est-à-dire sans boules de feu ni disparitions inexplicables), j'aimerais savoir quels jeux vous me conseillez, sachant que je possède déjà DoA 2? ».

■ Salut kéké. Alors tu ne vas pas avoir tellement le choix, et c'est tant mieux pour toi: le seul jeu de baston qui ne soit pas « fantaisiste » sur PS2 est Virtua Fighter 4. Il sort le mois prochain en France (il est déjà disponible au Japon) et devrait être en test (si tout va bien) dans le prochain numéro. Tekken 4 est très bien, mais il ne rentre pas dans ta catégorie de jeux de baston.

ICI NIKO

Q Nicolas, 17 ans, lecteur de Cholet dans le Maine-et-Loire (j.boisvilliers@libertysurf.fr) me demande: « 1/ Quand SoulCalibur 2 sortira-t-il sur PS2? 2/ Penses-tu que Dead or Alive 3 sortira sur PS2 ou sur Game Cube? 3/ Lequel de ces deux jeux me conseilles-tu sur PS2: Dead or Alive 2, Tekken 4, Virtua Fighter 4 ou Bloody Roar 3? 4/ Lequel préfères-tu personnellement? 5/ Que penses-tu d'Auto Modellista? 6/ À quand un site Internet Consoles+? 7/ Pourquoi Capcom a-t-il décidé que la Game Cube serait la seule bénéficiaire de la série Resident Evil? 8/ Laquelle des nouvelles consoles préfères-tu? 9/ Que penses-tu de la politique commerciale de Microsoft? ».

■ Salut kéké. 1/ Il est difficile de savoir à l'heure actuelle si SoulCalibur 2 sortira sur console. On sait que le jeu est actuellement prévu en arcade et qu'un portage sur console est possible. Maintenant, reste à déterminer sur laquelle. Il y a une grosse licence exclusive dans l'air et plein de dollars en jeu. 2/ Pourquoi pas? Le jeu est une exclusivité Xbox, mais pas éternellement. D'ici quelques mois, on peut être certains que ce jeu sera adapté sur une autre console. La PS2 et/ou la Game

Cube donc. 3/ Dans l'ordre de préférence: VF4, Tekken 4, DoA2 et Bloody Roar 3. J'ai un faible pour VF4. 4/ À l'heure où je t'écris je n'ai pas encore eu l'occasion de jouer à Auto Modellista. Il m'est donc impossible de te donner mon avis. 5/ On en juge par les images, il a l'air convaincant. Mais c'est insuffisant pour se faire une opinion. Il faut voir l'animation, la prise en main et l'intelligence artificielle des concurrents. 6/ Ce n'est pas à l'ordre du jour. On reste fidèle au papier. 7/ C'est vrai. Si on trouve sur PSone, sur PS2 et même sur Dreamcast des épisodes de Resident Evil, l'arrivée de la Game Cube **complètement changé la donne**. Capcom s'est en effet engagé avec Nintendo à développer des Resident Evil en exclusivité sur la Game Cube. Tous les premiers épisodes de la série seront adaptés et les nouveaux ne sortiront que sur Game Cube. Pourquoi? Pour des histoires de gros sous. 8/ C'est une question piège et c'est pour cela que je ne vais pas te répondre. Si, par exemple, je dis que c'est la Xbox, tout le monde va penser que je déteste les autres... La PS2, la Xbox et la Game Cube sont toutes les trois de bonnes consoles avec leurs points forts et leurs points faibles. 9/ Hégémonique et impérialiste dans le monde du PC. En ce qui concerne la Xbox, elle vaut ce qu'elle vaut. Son prix de vente est en rapport, je suppose, avec ce qu'on trouve à l'intérieur: un disque dur, un processeur à 733 MHz, un chip graphique de tueur fabriqué par nVidia... Personnellement, je trouve l'addition salée. Microsoft vendra certainement sa Xbox aux jeunes adultes ou aux gamers, mais plus difficilement aux enfants.

SALUT! C'EST STEVENS

Q Stevens (goraev@wanadoo.fr), est un collectionneur d'anciens numéros de Consoles+. Il me demande comment se procurer les quelques numéros qu'il ne possède pas.

■ Salut Stevens le kéké. Deux solutions: téléphoner au 01-64-81-20-23 et prier très fort pour que tes numéros manquants

soient toujours en stock, ou alors lancer un appel à de généreux lecteurs qui, grâce à ton e-mail, te communiqueront leur liste de magazines. C'est beau la fraternité.

WILLIAM C'EST PIRE...

Q William Ngao (la.pestes@caranmail.com)

me pose des tonnes de questions: « 1/ Je voudrais savoir quand sortira Onimusha 2, Dynasty Warrior 3 et Grandia 2 sur PS2. 2/ J'hésite entre acheter WipEout Fusion, Maximo et Max Payne. Lequel choisir? 3/ Onimusha 2 et Dynasty Warrior 3 valent-ils le coup d'être achetés? 4/ Es-tu certain que SoulCalibur ne sortira pas sur PS2? 5/ S'il sort quand même, que choisir: SoulCalibur 2 ou bien Tekken 4? ».

■ Salut kéké. 1/ Onimusha 2 sur PS2 sort ce mois-ci au Japon. Quant à Dynasty Warriors 3, il est attendu très prochainement en France (s'il n'est pas retardé encore une fois). Enfin, Grandia 2 sort également ce mois-ci au Japon. En France, c'est Ubi Soft qui s'occupe de sa distribution, et il n'est pas prévu avant quelques mois. 2/ Ce sont trois jeux complètement différents! À toi de voir si tu préfères une simulation de course futuriste, un jeu de plates-formes et d'action ou bien un Doom-like. Je ne peux pas t'aider, les trois sont très bons. 3/ Oui, si tu aimes le genre. 4/ Non, vraiment pas certain. Comme je l'ai répondu un peu plus haut, tout va se jouer à coups de licence exclusive et de dollars. 5/ Il s'agit de deux jeux de baston bien différents. D'un côté, un jeu de combat à l'arme blanche, fantaisiste par ses coups spéciaux, et de l'autre, un jeu de baston plutôt réaliste.

DIEGO DE LA SVEGAS

Q Diego, 20 ans, trouve que les magasins de jeux vidéo sélectionnent trop leurs jeux. Par exemple, il n'arrive pas à mettre la main sur Rez pour Dreamcast. Voici ses questions: « 1/ Je cherche Doom, Alien vs Predator et Wolfenstein sur Jaguar. Connais-tu des adresses susceptibles de m'aider? 2/ Duke Nukem sur SBA est-il un bon jeu? Je n'ai pas vu de test.

3/ Pourquoi augmenter sans cesse le prix du magazine? PS: Seghira est-elle célibataire? Peux-tu l'embrasser de ma part? ».

■ Salut Don kéké. Tu sais, je comprends tout à fait les magasins de jeux vidéo. La sélection d'un jeu est très importante. Tu t'imagines la tête du gérant qui se retrouve avec des centaines d'invendus qui encombreront ses rayons? Ça craint! Alors, pour que les ventes soient les meilleures possible, les boutiques font une sélection drastique de leur catalogue de produits. 1/ Houlala! Difficile de te dire si des boutiques d'occasion vendent encore des jeux Jaguar. Je ne vois qu'une solution: faire des recherches sur Internet ou bien t'armer de patience et passer un coup de téléphone à chacune des boutiques dont tu as la pub dans ce magazine. Bon courage! 2/ Aucune idée: le jeu n'est pas encore sorti! Ce qui explique pourquoi tu n'as pas trouvé le test dans Consoles+. 3/ C'est la vie. Le prix du papier augmente et donc le prix du magazine aussi. Une relation de cause à effet vieille comme la presse... Seghira est toujours célibataire. Envoyez vos candidatures et liste de mariage LVMH exclusivement (numéro de téléphone et photo indispensables) à cette adresse: Seghira mon amour Consoles+ 43, rue Pierre-Avia 75754 Paris Cedex 15.

HEY DJUDE

Q Djude (djude@aol.com) a plein de questions à me poser: « 1/ Max Payne sortira-t-il sur Game Cube **non**? 2/ J'ai entendu à la télé que Dead or Alive 3 allait sortir sur PS2. Est-ce vrai? 3/ Peut-on l'attendre sur Game Cube? 4/ Shenmue 2 sortira-t-il sur Game Cube? 5/ Je vais revendre mon PC (Pentium 4 à 2 GHz, 128 Mo de mémoire vive **30 Go** **disque dur**) pour m'acheter la GC **deux ans** **jeux**. Qu'en penses-tu? 6/ Ne trouvez-vous pas que Microsoft se base trop sur la puissance de sa machine? 7/ Les infos que vous donnez dans Consoles+ et celles que j'entends à la télévision sur les ventes **jeux au Japon** ne sont pas les mêmes. Pourquoi? ».

■ Salut kéké. 1/ J'ai posé la question à l'attaché de presse de Take Two et il me répond

Nouveautés et valeurs sûres, elles sont toutes à l'essai ...

Hors série de
L'auto-Journal
GUIDE DE L'ACHETEUR 2002
5€
TOUS NOS ESSAIS

Range Rover
Mini Cooper
Mercedes SL 500
Renault Vel Satis
Citroën C3

La Citroën C3 entend bien jouer les trouble-fête dans le match qui oppose la 206 à la Clio.

213 VOITURES TESTÉES

10 COMPARATIFS POUR CHOISIR
De la citadine au monospace

T 03339 - 11 H - F: 5,00

HORS SÉRIE

ANTI/GUY 5,8 € - REV 5,8 € - BEL 5,7 € - CH 10,5 FS - ITA 6 € - LUX 5,7 € - MAR 6,5 DH - PORT/CONT 6 €

En vente actuellement

L'Auto-Journal: le meilleur point de vue sur l'automobile

qu'il n'est pas encore au courant de l'adaptation de ce jeu sur Game Cube. Wait and see, donc... 2-3/ Comme je l'ai répondu à d'autres lecteurs, Dead or Alive 3 est une licence exclusive Xbox. Mais cette exclusivité sautera dans quelques mois. Il y a donc de fortes chances de voir ce jeu arriver sur PlayStation 2 ou sur Game Cube. 4/ Pour l'instant, je n'en ai pas entendu parler. 5/ Je ne suis pas certain que tu fasses une bonne opération. J'ai moi-même un bon PC et je ne le revendrais pas! Les jeux PC, même s'ils sont de moins en moins nombreux à sortir, ont un toucher exceptionnel. Maintenant, si tu as besoin d'argent, je ne vois pas d'autre solution pour toi que de revendre ta bête de course. Tu la vends combien d'ailleurs? 6/ Non, je ne crois pas. Et s'ils le font ils ont bien raison: une console, à la différence d'un PC, n'est pas « upgradable », pas évolutive si tu préfères. Pendant toute sa durée de vie, la console aura le même processeur principal, la même mémoire vidéo, etc. Alors, mieux vaut prévoir fort tout de suite et être tranquille quelques années, non? 7/ Nous sommes un magazine mensuel. Les chiffres de vente que nous avons sont donnés environ deux à trois semaines avant parution du magazine. Il est donc évident que ces chiffres diffèrent d'avec ceux de la télé qui sont tout frais. Autre chose, nos sources d'informations ne sont peut-être pas les mêmes non plus.

SLASH DOWN

Q Tom m'envoie ses question par e-mail (devilomnislash@aol.com) Voici ce qu'il me demande: « 1/ Sais-tu quand sortira le second épisode de Devil May Cry? 2/ Comment se fait-il que je ne trouve nulle part GTA 3 sur PlayStation 2? 3/ Est-ce un bon jeu? 4/ Est-ce que Final Fantasy XI sera le dernier épisode de la série? 5/ Sais-tu quand sort Final Fantasy X en France? Et le XI? 6/ Sur quelle console sortira le Final Fantasy XI? ».

■ Salut kéké. 1/ Oui, il sort au mois de mars au Japon. Il sera

donc disponible dans les bonnes boutiques d'import au moment où tu liras ces lignes. 2/ Certainement, parce que c'est un très bon jeu et qu'il se vend très bien. Je ne vois pas d'autres explications. Ah si, peut-être parce que les syndicats de police ont acheté tous les exemplaires pour éviter que GTA3 n'inspire de mauvaises idées aux sauvages. 3/ De l'avis de toute la rédaction, GTA 3 est un excellent jeu sur PlayStation 2. 4/ Je ne crois pas. Il me semble qu'un Final Fantasy XII est prévu, non? 5/ Oui, j'ai déjà répondu à cette question, il sort cet été en version officielle. 6/ Sur PS2 très certainement.

BÉNIN SOIS-TU

Q Cédric hervat@yahoo.fr m'écrit du Bénin. Voici ses questions: « 1/ Quels sont les meilleurs jeux de combat, de foot et d'aventure sur Game Boy Advance? 2/ Autrefois, on avait la possibilité de jouer avec des jeux Game Boy sur Super Nintendo. Est-ce le cas avec ceux de la Game Boy Advance? 3/ Comment correspondre avec des joueurs européens? ».

■ Salut kéké. 1/ En matière de jeu de foot, je pense qu'International Superstar Soccer est un bon achat. Pour les jeux d'aventure, tu peux choisir les deux épisodes de Zelda. Même si ce sont des jeux pour Game Boy Color, ils sont parfaitement

compatibles avec la Game Boy Advance. À part ça, le mois dernier, Golden Sun est sorti. Il s'agit d'un RPG façon Final Fantasy. Il est intégralement traduit en français. Pas mal non? 2/ Non pas pour l'instant. Je vois mal Nintendo sortir un adaptateur Game Boy Advance pour la Super Nintendo. Cependant – mais je pense que cet accessoire est réservé à la presse spécialisée –, nous avons à la rédaction un adaptateur de jeux Game Boy Advance pour la Nintendo 64. 3/ Eh bien, en faisant exactement ce que tu viens de faire. Grâce à ton e-mail, tu vas, je l'espère, recevoir plein de messages de la part des lecteurs de Consoles+ et, pourquoi pas, rencontrer la petite console de ta vie, et faire plein de petits jeux avec!

ET PAF, DANTÉDENTS!

Q Dante, un lecteur pressé d'en finir avec l'Enfer, me demande de publier l'adresse de son forum de discussion. Si vous avez accès à Internet, c'est le moment d'y faire un tour: www.forums.ketix.com/iform.asp?for=1027941 Avec un peu de chance, vous tomberez sur Kaelo, qui s'y rend aussi régulièrement que chez le coiffeur. Et c'est peu dire!...

■ Salut kéké. Bon ben voilà, le bonheur c'est simple! Ton adresse est publiée dans C+. J'espère que tu auras plein de connexions sur ton forum. Tu nous tiens au courant?...

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niiico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niiico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées à Niiico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (116 72)

Chefs de rubrique

Gia-Dinh To (Gial)

Nicolas Gavet (Niico)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (Premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Olivier Mourgeon (Premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon),

Bombay (Kéké), Julien Franaud (Zano),

Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kael),

Soghira Maouche (Maquette), Babeth Lé (SR),

Cyrille Baudin (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (116 24)

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (118 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (116 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (116 45)

Assistante marketing

Annie Perbel (117 55)

Responsable abonnements

Gielle Teldir (118 66)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Parthenay Cedex.

Tél.: 01 64 81 20 23

E-mail: abo.imageson@emapfrance.com

France: 1 an (12 numéros): 48,60 euros

Autres pays (hors avion): nous consulter

Règlements: chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Ducloix, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-DG: Arnaud Roy de Puylfontaine.
Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES.
P-DG et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puylfontaine.
Directeur délégué: Marc Aubertin.
Directeur d'édition jale: Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier: Patricia Faggiaro.
N° de commission paritaire: 0405 K73201.
Dépôt légal: à parution.
Photogravure: Key Graphic, PPOL.
Imprimerie: Torcy Québec.
77200 Marne-la-Vallée.
Distribution: Transport Presse.
EMAP DIFFUSION, Directeur du département:
Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint: Dominique Redon.
Responsable diffusion: Philippe Brunie.
Réservé aux dépositeurs de presse:
modifications de service et réassort:
19-21, rue Emile-Ducloix 92284
Suresnes Cedex. Tél.: 01 41 33 52 95.
La reproduction, même partielle, de tous les articles
parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.
Les informations rédactionnelles publiées dans
Consoles+ sont libres de toute publicité.
ISSN 1162 8569.
Imprimé en France.



LA REFERENCE DU MOTOCROSS MAIN-
TENANT SUR XBOX



MX2002

featuring Ricky Carmichael

Le seul jeu de Ricky Carmichael, 4 fois Champion du Monde AMA



20 Circuits de Motocross,
Supercross, Amateur et Freestyle



Un mode freestyle incroyable



30 des meilleurs pilotes de 125CC,
250CC et Freestyle

Kawasaki
Team Green

XBOX



THQ
www.thq.fr

MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software—© 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power and Light Company. MX, Pacific Coast Power and Light Company, THQ and their respective Logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Kawasaki® is a registered trademark of Kawasaki Motor Corp., U.S.A. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo of America, Inc.



LA VIE EST UN JEU
www.nintendo.fr

TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo